

64 páginas con todas las claves, códigos y secretos de los mejores videojuegos del momento



■ PANZER DRAGON RPG. Llega hasta el final de la epopeya de Azel.

■ TRUCOS. R. Dreamer te ha preparado los mejores para este verano.

Continuamos desvelando hasta los más íntimos secretos del mejor Action RPG del momento.

ALUNDRA

SEGUNDA PARTE

SUPLEMENTO GRATUITO

ALUNDRA /4/

Segunda entrega de la guía más esperada del momento. Acompaña a Alundra por su mundo de sueños (aunque más bien pesadillas) y prepárate para enfrentarte con los mayores enigmas. Menos mal que NEMESIS se ha armado de paciencia y valor y os ofrece una explicación pormenorizada de todos los pasos a seguir para poder ir avanzando sin demasiados problemas. El mes que viene continuará con la guía y, quién sabe, quizá aún nos resten más capítulos hasta conseguir que nuestro héroe derrote al malvado Melzas.





PANZER DRAGOON RPG /44/

El «galansote» tripón de THE PUNISHER nos ha dejado antes de irse de vacaciones la segunda y definitiva entrega de las aventuras de Azel, el protagonista de PANZER DRAGOON RPG. Ahora, mientras su cuerpo ocupa media playa y sus baños provocan hilaridad, inundaciones en medio mundo y maremotos en caso de haber comido fabada paraguaya, podréis dar buena cuenta de los nada menos que 4 compactos de los que se compone el juego. Aprovechadlo bien, porque éste es uno de los últimos «grandes» de SATURN.



SUPERTRUCOS /58/

Como todos los meses, nuestro cruce entre Juan Pardo y Boris Izaguirre, el gran R. DREAMER, os ofrece una selección de los trucos para los últimos juegos aparecidos en el mercado. Si deseáis alguno en particular, no dudéis en escribirnos.









EL MES PASADO DEJAMOS A ALUNDRA FRENTE A UN ASCENSOR, EN LO MAS PROFUNDO DE LA CUEVA DE MAGYSCAR. ¿A DONDE LE CONDUCIRA? ¿PODRA ACABAR CON LAS PESADILLAS QUE ASOLAN INOA? LA RESPUESTA SOLO LA TIENES TU.

MAGYSCAR PARTE 2

Una vez grabada la partida, era el momento de regresar a la sala del jeroglífico para tomar la plataforma que me llevaría a las pantallas de arriba. Tras emular a Pérez de Tudela a base de saltar de una plataforma a otra, me topé con una pantalla en la que una pasare-







PLAYSTATION

MATRIX/PSYGNOSIS

ACTION RPG

se suspendía sobre el vacío, ientras descendía lentamente. Ans de que ésta bajase por comple), salté hasta el risco de la izquiera para arrojar el barril a la platarma, y utilizar la antorcha con los spinos de la derecha. Las siguiens estancias consistían en un pasillo con bolas y una sala con suelo de pinchos. Haciendo uso de la plataforma móvil, pude alcanzar la puerta de arriba a la izquierda, la cual me llevó a una habitación con una llave (para llegar a ella tuve que quemar unos cuantos espinos mediante el uso de antorchas). Pude aplicar la misma técnica a mi regreso a la sala del suelo de pinchos, en la que tras utilizar la llave, pude acceder a una sala con cadáveres y un gran precicipio a la derecha. Era la puerta de acceso al jefazo de Magyscar, el famoso cienpiés Paquito. Especialmente oscuro y horripilante (aún más de lo que lo fue The Scope al nacer), la forma más expeditiva y rápida de eliminar a Paquito consistió en golpear los anillos de su cuerpo





hasta que éstos abandonaron el color amarillo por el gris, más acorde con la iluminación de lugar. Destruido Paquito, otro de los guardianes hizo su aparición. De nombre Uma (aunque por desgracia no era Uma Thurman) y de profesión reina de la vida y de la muerte, esta nueva visión me obsequió con el pergamino para invocar la magia de viento, y me teletransportó por arte de magia a la casa de Jess, a mi añorado catre.

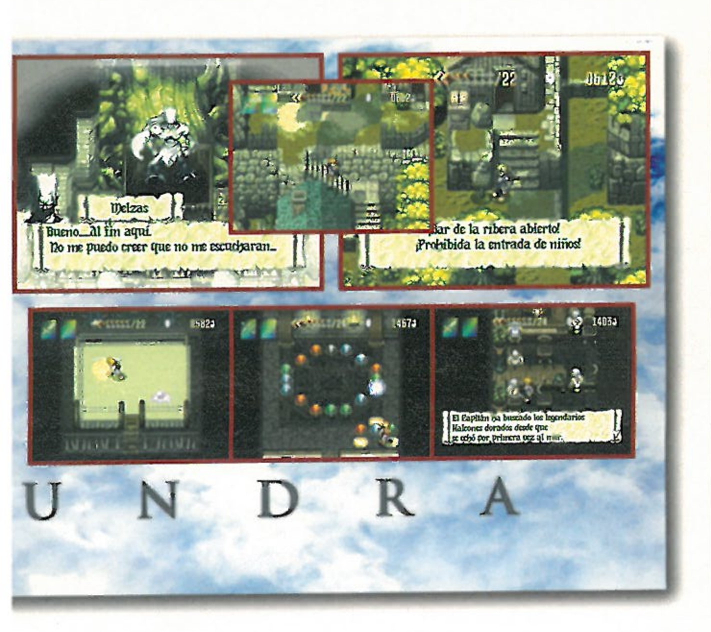
LA VISION DE SYBILL

Al instante de aparecer en la habitación, Septimus vino a comunicarme un escalofriante descubrimiento: Ronan había estado todo este tiempo rezando a una fuerza maligna, en lugar de a los dioses. Como no hay dos sin tres, nada más salir de la casa de Jess, Sybill me esperaba para introducirme en otra de sus visiones, esta vez relacionadas con Melzas, Lutas y una espada sagrada. De vuelta al mundo real, decidí investigar la casa de Lutas. En lugar de entrar por la puerta, salté desde una escalinata hasta el tejado, para colarme por la chimenea. En el interior de la casa de Lutas me aguardaba un cofre (con un Pase Secreto dentro). Era lo que necesitaba para acceder a la planta inferior del Riverside Pub, un tugurio de malamuerte para marineros, situado al suroeste de la región, cerca de la casa de Navas.



BARES, QUE LUGARES

Tras enseñar mi flamante pase al barman, el gorila de la derecha dejó el camino libre para poder bajar a la planta de abajo, que no era otra cosa que un largo pasillo con tres puertas, con un subjuego diferente tras cada una: Slime Busters, Disparar al Monstruo, y la Ruleta. Decidí probar suerte primero con Slime Busters, la puerta de izquierda. A cambio de 30 monedas, pude subirme a un ring para combatir contra oleadas de Pukkus, solamente con la ayuda de la espada. Derrotada la quinta oleada, el tendero me obsequió con una cantidad in-



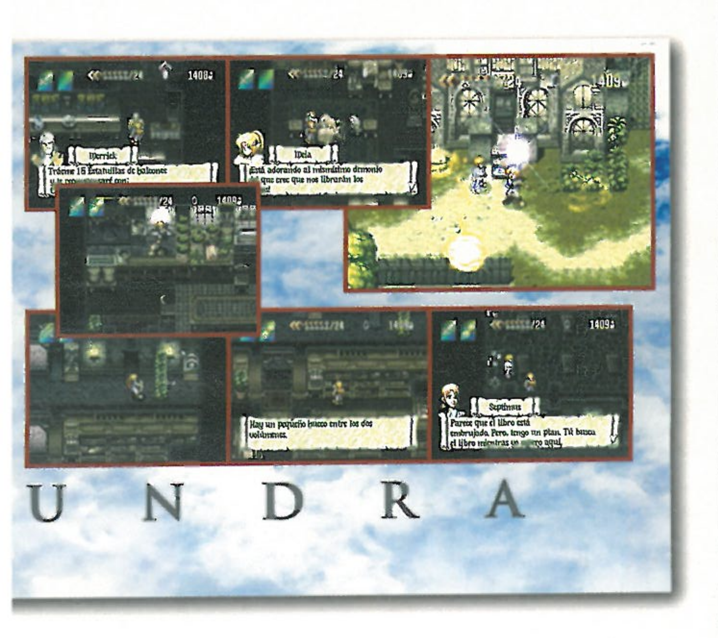
decente de dinero y un cántaro de vida. Era el momento de probar mi suerte en Disparar al Monstruo, el subjuego de la puerta central. Este mantenía más o menos las mismas reglas que el subjuego anterior, salvo que la prueba consistía ahora en matar Pukkus voladores con ayuda del arco. La cosa fue complicándose cada vez más, debido a la aparición de rocas y unos pollos voladores, que no debía abatir bajo ninguna circunstancia. Tras superar la quinta oleada, 480 monedas de recompensa y otro cántaro de vida. Ya sólo quedaba por visitar la Ruleta, en la puerta de la derecha. El subjuego de la Ruleta consistía en acertar en qué color se pararía la bola de energía, de entre tres diferentes: Rojo, Azul y Verde. Si caía en gris, la banca ganaba. Durante cerca de una hora intenté en vano reventar la banca, pero no había manera. Desengañado y de vuelta al piso de arriba, hablé un poco con el barman y el tipo que estaba sentado en la barra, cerca de él. El buen hombre me invitó a un copazo de Ron (con el que pillé un pedal de escándalo) y tras hablar con otro de los parroquianos del bar (que resultó ser otro de los supervivientes del barco naufragado), me enteré del interés del Capitán Merrick por los halcones dorados, de los que había reco-

gido unos cuantos. Sin tiempo que perder, me dirigí a la tienda de Merrick, y tras intercambiar unas palabras llegué a un acuerdo con él: por cada cierto número de halcones que le entregara, él me daría un item diferente de su tienda. El primero de ellos, un cántaro de vida a cambio de quince halcones. Hecho el negocio, regresé a la villa de Inoa, concretamente a casa de Myra (en la que residío la malograda Nadia), para poder hablar con Meia. Esta me conminó a dirigir mis pasos hacia el santuario, para ver con mis propios ojos como el pinpín de Ronan rezaba al Diablo, en lugar de dirigir sus plegarias a los Dioses.



EN EL SANTUARIO

En las puertas del templo me topé con Septimus para descubrir cómo la entrada al Santuario se encontraba cerrada y bien cerrada. El Septimus, que en sus tiempos mozos había sido desvalijador de pisos y macarra por horas, puso la solución al problema: entrar por una de las ventanas. Pero la cosa no era tan fácil. Cansado de saltar como un vulgar choto intentando alcanzar en vano las ventanas, me situé frente a la puerta, accioné el pergamino de la magia de viento, y por arte de magia pude colarme en el interior del Santuario. Tras abrir la puerta a Septimus, me dirigí a las habitaciones de arriba, concretamente a la escalera de la derecha, llegando a un pasillo con dos puertas cerradas y una palanca protegida por un gruesa línea de arbustos. Con ayuda del arco pude accionar la palanca, y de esa manera abrir la puerta de abajo. En la librería pude observar un sospechoso hueco (¿habría desaparecido la conocida colección de novelillas eróticas de Ronan?). Preocupado por semejante pérdida para el pueblo, regresé a la planta de abajo para hablar con Septimus. Este había encontrado lo que parecía un conmutador, que apretado, sacudió los cimientos del Santuario. Decidí investigar lo que se ocultaba tras la puerta de la izquierda, justo al lado donde Septimus había

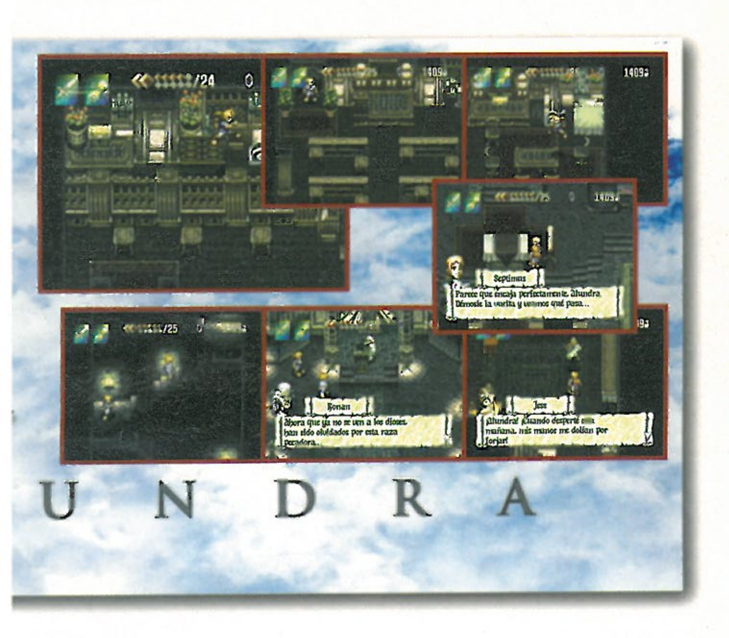


accionado el conmutador. Allí encontré un pasillo con una puerta cerrada y otra abierta. Tras esta última encontré una sala con dos palancas, que tuve que accionar a toda pastilla, con lo que los cimientos del Santuario volvieron a temblar, al tiempo que un switch llovía del cielo. De vuelta a la sala central, Septimus me informó de la existencia de un nuevo conmutador. Lo pulsamos y observamos con cara de haba como una inmensa bola de pinchos caía del cielo para estrellarse contra el suelo del altar. Desconozco si fue una corazonada o simplemente una mala digestión, pero algo me condujo de repente al piso superior, concretamente al lado izquierdo, por donde entré al Santuario. Justo en la habitación debajo de la cocina por donde me colé, pude observar un gran agujero en el suelo, por el que arrojé mi cuerpo serrano sin dudarlo un momento. Aterricé en el switch de antes, y al accionarlo, pude ver cómo la puerta de la sala de arriba se abría en todo su esplendor. La verdad es que aquella sala no era muy alegre: Ocho ataudes coquetamente dispuestos, con un libro fantasmal que no hacía más que desaparecer y aparecer de un ataud a otro (quizá el libro era muy interesante y se lo pasaban unos fantasmas a

otros...). Bastante mosqueado por el libro de marras, retorné a la sala principal para hablar de nuevo con Septimus. Con su ayuda pude obtener el códice embrujado de marras, que no era otro que el celebérrimo Libro de Runas, número uno de ventas en el FNAC de Inoa (recientemente desbancado por las memorias eróticas de THE PUNISHER, tituladas «Tocino, pelo y cintas de vídeo»). Con el libro en mi poder, era el momento de investigar el misterioso hueco en la librería de antes. Colocado el libro en su sitio, tuve acceso a la parte inferior de la sala, en la que pude observar otra librería con hueco (¿acaso esta gente jamás devolvía un libro?). Nada más volver a la nave central del Santuario, Septimus me alertó de un nuevo conmutador. Tras la sacudida de rigor, el ruido de puerta abierto procedió esta vez de una de las puertas de la misma nave central, concretamente de la derecha. Tras ella un pasillo, y arriba una puerta abierta. En esta nueva sala pude encontrar tres taburetes que debían ser presionados en el orden correcto. Unas marcas en el suelo me sirvieron de pista. Primero empujé el taburete de la izquierda del todo hacia la derecha, el taburete del centro hacia la izquierda, y el situado a la derecha hacia arriba. Del techo llovió una palanca, que no dudé en pulsar (pude llegar hasta ella a través de la puerta de la derecha), con lo que el Santuario pegó otra



sacudida. En el cofre de al lado pude apropiarme de otro cántaro de vida (ya no llevaba la cuenta de los que había conseguido). A partir de ese momento tenía el camino abierto hacia la habitación de abajo, en la que unos taburetes comenzaron a moverse con vida propia, montando un barullo de mucho cuidado. El objetivo de esta sala era colocar todos los taburetes en su orden correcto en un límite concreto de tiempo, y sin meter la gamba, como de costumbre. La recompensa fue el Libro de Versos, que de inmediato coloqué en el hueco de la librería de antes. Al hacerlo, puse al descubierto un nuevo switch, el cual



abrió el camino hacia la habitación de arriba. Allí la cosa se complicó un tanto: al fondo de la habitación pude ver una palanca, pero ésta desaparecía cada vez que ponía un pie sobre la moqueta. Por lo tanto, tuve que saltar de silla en silla hasta alcanzar la palanca, y otro tanto con el cofre que cayó del techo al accionarla. En su interior pude hallar una extraña llave, con la forma de un cortauñas para búfalas. De vuelta a la nave central, le di la llave a Septimus y entre ambos logramos desplazar el altar para hallar lo que parecía la entrada a un piso inferior. Abajo pude encontrar a Ronan rezando a lo que parecía una estatua de los Dioses (¿acaso no habían destruido todas?). Tras una acalorada discusión teológica con Ronan, Septimus y yo decidimos dejarle con sus creencias y regresar a casa.

GUANTE DE PODER

El ruido del yunque desde mi cama me hizo presagiar dos cosas: que Jess estaba trabajando en otra arma para mí, y que por lo tanto, otro del pueblo la había palmado. Abajo tuve la respuesta en forma del Guante de Poder y la noticia de que Sybill había muerto. Aunque era un consuelo saber que dejaría de darme la brasa con sus visiones,

sentí verdadera lástima por su muerte. Al menos gracias a ella pude sacar en limpio el Guante de Poder, con el que por fin podría levantar cosas pesadas (¡al fin podía ir al servicio sin hacerme migas los brazos!). Sin perder un segundo, salvé para grabar partida y me encaminé a toda pastilla hacia la casa de Sybill. Allí pude hablar con Rumi y Fein, muy afectadas por lo sucedido, ya que al contrario que los anteriores finados, Sybill no murió víctima de una pesadilla, sino que fue salvajemente asesinada mientras dormia. Era el momento de dirigime al cementerio para encontrarme con los otros habitantes del pueblo, pero antes, y por lo que pudiera pasar, hice uso del Guante de Poder para obtener el arma más poderosa de toda la región: la espada legendaria.

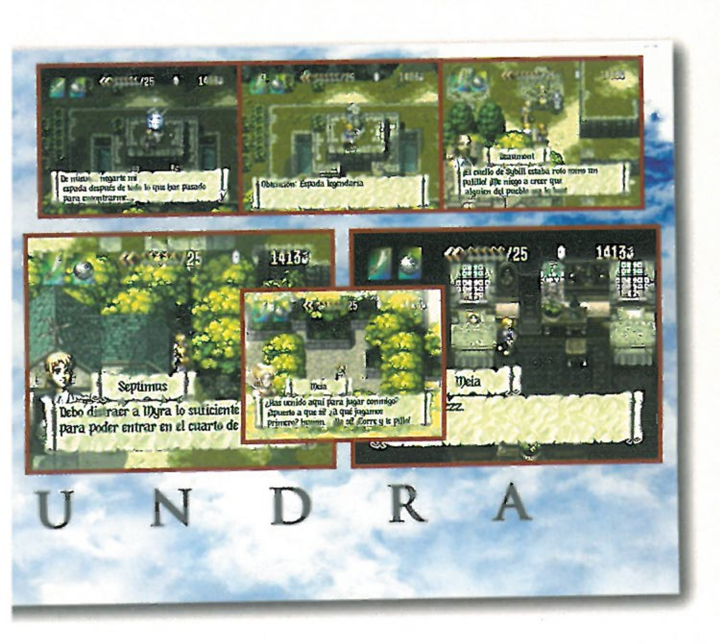


MENUDA ESPADA

Para adquirir esta espada (que como la colección de vídeos de Jacques Costeau, no podía adquirirse en tiendas) era preciso haber muerto y utilizado la opción Quick Restart al menos más de 16 veces. No importa que hayan sido antes de coger el guante, lo importante era haberla utilizado las 16 veces. Si has complido este requisito, visita la estatua del rey Snow, situada a la izquierda del Bar de la Rivera. Si no has fallecido las 16 veces, al hablar con la estatua, ésta te soltará un rollo y nada más. Pero si lo has hecho, el rey Snow te tomará como lo que eres, un soberano manta, y te obsequiará con su espada. Quizá no posea ataque de carga, pero es capaz de tumbar a un enemigo de un sólo tajo. Con la espada en mi poder, nada me detenía ya para visitar el cementerio.

CRIMEN SIN CASTIGO

En la puerta del Camposanto pude hablar con Meade, Yuri, el cheposo Cephas y Lutas. Tras hablar con este último pude presenciar un flashback en el que los habitantes del pueblo descubrían el cadáver de

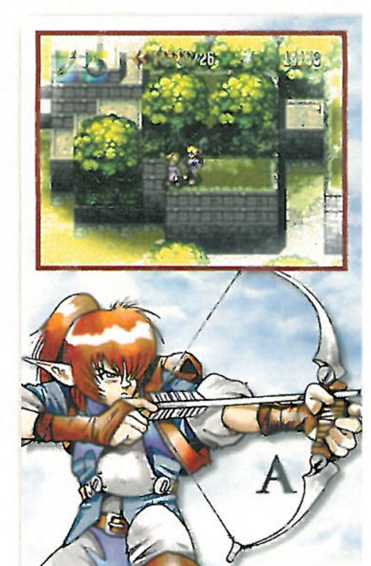


Sybill junto a la fuente, y la sospechosa sombra de Ronan huyendo a toda pastilla de la escena del crimen. Tras presentar mis respetos a la finada, Septimus vino a mí para suplicarme a que entrara en los sueños de Meia y de esa manera averiguar, de una vez por todas, si era de fiar. Sin perder un segundo, me dirigí a casa de Myra.

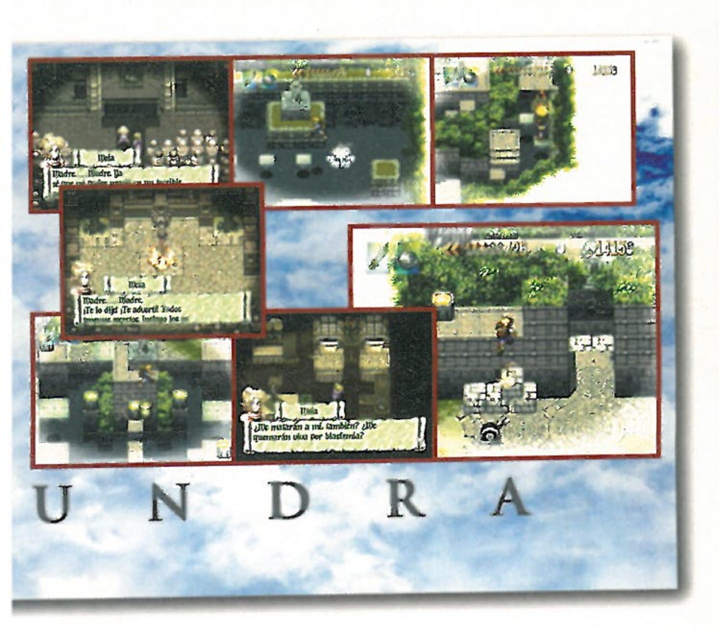
MEMORIA LETAL

Gracias a Septimus, pudimos alejar a Myra de la puerta de la casa, y así poder llegar hasta la cama de Meia. Para mi sorpresa, en lugar de introducirme en una pesadilla, acabé en lo que parecía un idílico recuerdo de infancia de Meia. De hecho, la propia Meia, cuando era sólo una niña, fue el primer rostro que pude ver en el sueño. Después de que me desafiara a jugar al «Corre que te Pillo», encontré a Meia en una plataforma a cierta altura, que me costó lo mío alcanzar. En el camino pude hacerme con otro cántaro de vida, y justo al sureste de donde empecé, pude encontrar un transportador para grabar partida y un cofre con otro halcón dorado. Nada más tocar a Meia, ésta volvió a escaparse, y un ruido atronador fue una buena pista de que había escapado por una de las

puertas de piedra, concretamente la del noroeste. Me esperaba una sala coronada por una estatua de Meia, que pude alcanzar tras usar con reflejos y algo de lógica con las palancas y dos plataformas. Después de asestarle unos cuantos «empeñones», la estatua estalló en mil pedazos, descubriendo la imagen de Meia, que enseguida desapareció para mostrarme un nuevo flashback sobre su infancia. De vuelta a la sala anterior, me reencontré con la Meia niña cerca del cofre donde conseguí el cántaro de vida. Como ya pasara antes, con sólo tocarla, Meia echó a correr, desapareciendo esta vez tras la puerta situada a la derecha de la anterior. La nueva sala tenía la dificultad de estar inundada de agua, con lo que debía saltar de plataforma en plataforma a toda leche (antes de que se rompieran) para alcanzar el switch de la izquierda, y luego la estatua de arriba. Su destrucción me llevó a presenciar un nuevo flashback, protagonizado por Meia y su madre. De vuelta a la sala anterior, otro tanto de lo mismo: búsqueda de la pequeña Meia, posterior huida de ésta y apertura de una tercera puerta, justo al lado de las anteriores. Esta me llevó a una gran pantalla con agua, mucho arbusto, antorchas y unas cuantas plataformas móviles. Lo primero que hice fué tirarme al agua y nadar todo lo posible hacia la izquierda, hasta alcanzar una escalera y una antorcha,



que arrojé al espino de la derecha por medio de un grácil salto. El espino de abajo pude tostarlo con ayuda de una de las dos antorchas de la derecha (no hizo falta ni saltar para lanzarla sobre el muro), y con la última que quedaba pude destruir el espino que me impedia llegar hasta una nueva estatua de Meia. El flashback me me esperaba era escalofriante, con la madre de Meia asándose en la hoguera como un churrasco argentino. Y de nuevo, a regresar a la sala principal, en busca de la dichosa cría. Tras toparme con ella en el mismo lugar donde se inició este extraño sueño, una cuarta puerta se abrió con un



gran estruendo. Rodeada de agua, una isla en el centro de la pantalla servía de reposo a una nueva estatua de Meia. Para llegar hasta ella, tuve que utilizar toda una serie de switches para mover de un lado para otro las numerosas plataformas móviles dispersas por la estancia. Para empezar, activé justo el que tenía enfrente, tomé la plataforma de la derecha, y así hasta alcanzar la parte izquierda de la pantalla, en la que tras pulsar otro switch, surgió un barril. Con él en mis manos, sólo me quedó saltar hacia el pasillo de abajo (el mismo por el que había entrado) y usar el barril para alcanzar la estatua de arriba, donde me esperaba otro flashback y vuelta a empezar. Meia se ocultaba en la parte inferior izquierda, y tras encontrarla, se abrió la puerta de la quinta sala. Si en las anteriores el elemento dominante era el agua, ahora eran pequeños bloques de piedra los que volaban de un lado a otro. La clave para acceder a la estatua residía en pulsar dos palancas de tal manera que los bloques, al caer al suelo, formaran una escalera hasta los switches que, a su vez, harían ascender otros bloques para así alcanzar la estatua. En caso de no poder alcanzar a la primera los switches, siempre podía contar con mi látigo de hierro, muy útil

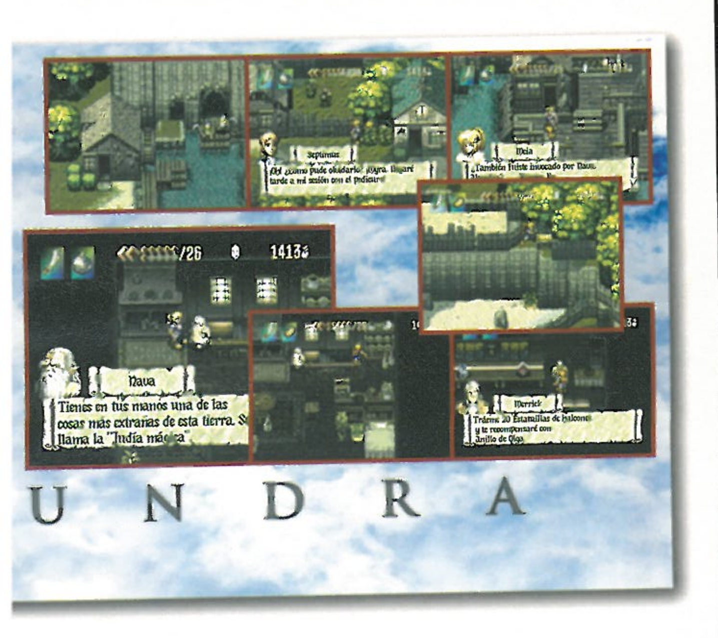
para moldear escaleras a golpe de cadena. Concluido el flashback de rigor, fui de nuevo al encuentro de Meia (ya empezaba a estar un poco harto). Oculta en las cercanías de la sexta puerta, Meia huyo por ella, conduciéndome a una nueva sala con agua (horror). Para llegar a la estatua tuve que utilizar primero el barril para alcanzar los escalones de arriba, y luego la antorcha con los espinos, procurando no pisar ninguna de las dos baldosas (ni la grande ni la pequeña) hasta que los espinos fueran pasto de las llamas. Tras ser testigo visual de un flashback bastante interesante, regresé a la sala principal para grabar partida y encontrar a Meia, con la esperanza de que se le hubieran pasado las ganas de juerga. Pero no. Después de marearme de una puerta a otra, la dichosa cría quería cambiar de juego, desechando el «Tu me pillas» a cambio de jugar «A los espías». Tras responderla que sí, que estaba dispuesto a jugar, a donar un riñón o besar en los morros a THE PUNISHER (ya me daba igual todo), comenzó el juego, que no era otra cosa que una variante del popular «Escondite inglés». Sólo podía avanzar hacia Meia cuando esta repitiera la frase «Espío a un tío gracioso». Fue pan comido y pude acceder a la puerta de acceso a la realidad, fuera del sueño. Nada más salir del cuerpo de Meia, un estruendo alertó a los habitantes de Inoa (como si no estuvieran ya



acostumbrados...). La gruta cercana al molino de agua había quedado abierta por la acción de dos enanos con cara de mala leche, poniendo en funcionamiento el molino. Con Meia roncando como un perro pachón, hablé con Septimus y me fui a dormir.

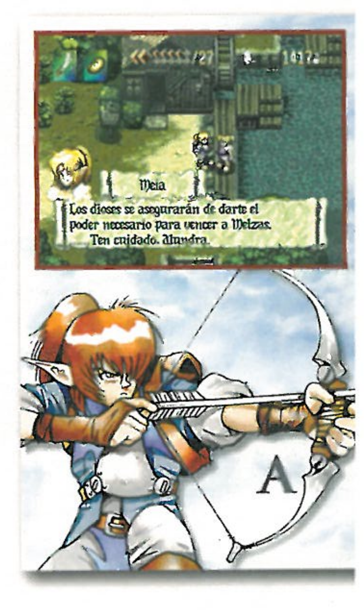
NAVA EL RUMBOSO

Fresco como la entrepierna de un alacrán una mañana de invierno, salté de la cama y bajé a hablar con Jess sobre lo acontecido el día anterior. Lo único que saqué en claro es que Nava, el viejo que vivía en el embarcadero del sur, quería ver-



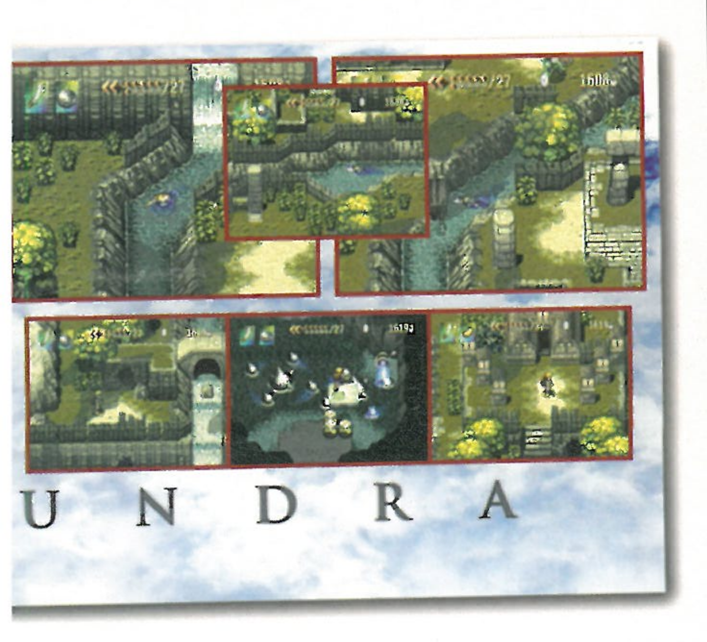
me. Y me puse en camino. Cual fue mi sorpresa al toparme en la puerta de Nava con Meia, totalmente ajena a al palizón que me había pegado la noche anterior dentro de su subconsciente. Hablando con Nava, pude enterarme exactamente de la localización de la recién abierta cueva, en el río Rahl, y que gracias a ello, podría encontrarme al fin con un tal Nirude, el guardián gigante, último superviviente de la tribu Gazeck y el único ser vivo sobre la tierra capaz de aguantar los infames programas radiofónicos de The Punisher. Semejante héroe vivía en la zona noreste de la región. Nava me dio además una Judía Mágica, con la que podría cultivar pequeñas plantas que me ayudarían a alcanzar grandes alturas. Precisamente en la misma habitación donde tuvo lugar la conversación con Nava pude experimentar con la Judía, lanzándola sobre lo que parecía un tronco muerto y alcanzando un cofre con un halcón dorado. Con la Judía en el bolsillo, encaminé mis mocasines hacia el molino de agua, pero antes decidí pasear mi cuerpo serrano por la tienda del Capitán Merrick y adquirir un cántaro de vida a cambio de mostrarle catorce de mis halcones dorados. Por alcanzar la cifra de 20, Merrick me daría el anillo de Olga.

Aunque todavía no tenía en mi poder los veinte halcones, al menos pude aumentar la cuenta gracias a las judías de Nava. Para ello no tuve más que acercarme a la playa, y la derecha del todo, más allá de la cueva, pude vislumbrar un tronco, que combinado con una judía, me permitió alcanzar otro cofre con halcón dorado dentro. Era el momento de encaminar mis pasos hacia el molino de agua, donde crucé unas palabras con Meia. En el interior del molino pude encontrar tres cofres, con un halcón dorado, un tónico de fuerza y 30 gilder de oro.



VIVAN LAS JUDIAS

Aunque tenía la ruta de acceso ante mis narices, el castillo de Nirude podía esperar. Mi siguiente objetivo debía ser ahora el río que que fluía justo encima de la mina de Inoa. De camino hacia la mina, al norte de Inoa pude observar una cueva tapada con piedras. Bombita al canto, y obtuve en su interior una hierba, una esencia maravillosa, un halcón dorado y 30 gilders de oro. El uso de una judía me permitió alcanzar los riscos de arriba, que parecían ser el camino hacia un lugar llamado montaña Torla. Por ahora no me interesaba lo más minimo, aunque sí el halcón dorado que encontré en sus proximidades. En vista de los excelentes resultados con las judías, me decidí a investigar aquella cueva del noroeste (situada en los riscos de acceso a Magyscar, a los pies de la casa de Olen), que tuve la ocasión de visitar al principio de la aventura. Tras hacer buen uso de dos judías, tuve mi recompensa en un nuevo halcón dorado. Al fin, pude llegar al río de la mina, y tras arrojarme a él, fuí nadando corriente abajo hasta llegar hasta el primer puente. En ese momento, y esquivando el remolino, me dirigí al caudal de la izquierda, y todo para abajo, hasta llegar a una bifurcación en la que la corriente me arrastraba a la derecha. A base de brazadas pude alcanzar el cauce de la izquierda, y acto seguido tomar tierra firme. Caminando hacia el su-



roeste, pude llegar hasta una zona con un espino y una gran roca con una inscripción, que mandé a freir búfalas gracias a mi flamante guante de poder. De esa manera pude llegar hasta la entrada de una cueva. Dentro no tuve excesivos problemas, salvo unos peces que muertos me proporcionaron un elixir de fuerza. A través de la puerta de abajo pude llegar hasta el litoral, y a la derecha, otra cueva, que ya había expoliado anteriormente. Aún más a la derecha, pegada a un pequeño embarcadero, encontré la entrada a otra cueva. Nada más entrar en ella, hice uso del látigo de hierro para romper los bloques de piedra. Gracias a la palanca de la derecha, pude accionar dos plataformas móviles y así alcanzar la parte de arriba. Rotos los nuevos bloques de piedra, en las siguientes pantallas (además de una preciosa vista del mar) pude obtener un elixir mágico, y por medio de una judia, la salida de la cueva.

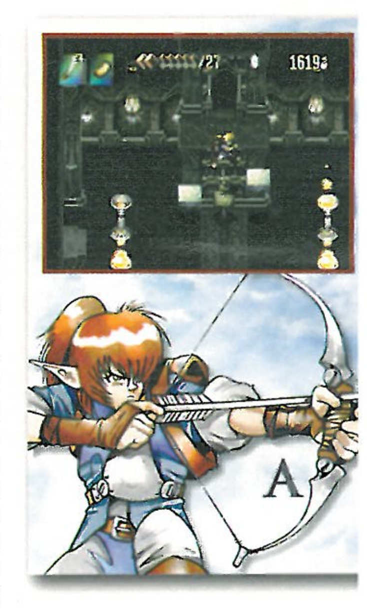
MANSION DEL FUEGO

Frente a mi se erigía una impresionante chalet de madera, que resultó ser la Mansión del Fuego, nombre molón donde los haya. Las complicaciones comenzaron en la primera pantalla. En ella pude ver

hasta seis candelabros diferentes, y un cartelito con una leyenda. Al leerla, una bola de fuego surgió del techo. Al igual que la que pude ver en la cueva de abajo, ésta respondía a mis espadazos cambiando de dirección, con lo que mi objetivo estaba claro: encender los seis candelabros con la bola de fuego. Al hacerlo, dos plataformas surgieron por arte de magia para que pudiera alcanzar la puerta de arriba. La siguiente pantalla era mucho más difícil. La estatua de un dragón, a la que bauticé como Francisca, me «invitó» a participar en un curioso juego, en el que tenían mucho que ver 16 símbolos. Aunque en un principio la cosa no parecía muy complicada (encender las cuatro antorchas con la bola de fuego) el resto era un auténtico rompecabezas. Al surgir una segunda bola de fuego, mi misión era conducirla a un símbolo determinado. Los símbolos del suelo estaban colocados de la siguiente manera (dándoles un número a cada uno):

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Mi principal objetivo era colocar la bola de fuego en el simbolo 9. Para ello debía tocarla (al contrario que antes, no me haría daño alguno) procurando no mantenerla sobre otro símbolo que no fuera el 9



ni un segundo, o la prueba habría llegado a su fin. De esta manera, y persiguiendo la llama como un loco, logré acabar sobre el 9, y tras las felicitaciones de la estatua, abrir un misterioso cofre. En su interior se hallaba la Varita de Fuego. Con ella bajo el brazo abandoné la casa para cruzar el puente de la derecha y caminar por la orilla del río hacía el norte hasta llegar a una zona con pilares de piedra y ogros a patadas. Dentro un cofre cercano pude obtener una jugosa hierba y haciendo uso de mi flamante vara de fuego, pude tostar el espino que bloqueaba mi camino. Un poco más arriba, entre dos pilares descansaba un co-



fre con el Libro del Agua, que elevaría a un segundo nivel mi magia del líquido elemento. Mi siguiente destino: la Montaña Torla. Pero antes, me di una vueltecita por Inoa para grabar partida. Por cierto, por el camino, muy cerca de donde obtuve la espada legendaria, pude poner a prueba de nuevo mi vara con un espino, obteniendo con ello un nuevo cántaro de vida. Esa no iba a ser la única ocasión en la que gracias a la vara, podría aumentar mi colección de items. En la porción de bosque al sur de la casa de Tarn, la acción de la vara junto a una judía me permitió alcanzar la segunda de las semillas mágicas, además de un festín de cofres, con un halcón dorado, cuatro hierbas y otro cántaro de vida. Con los bolsillos llenos, regresé al molino de agua para un poco más al norte, dirigirme a la montaña Torla.

MANSION DEL HIELO

Ya en la montaña de marras, me dediqué a liquidar pukkus hasta encontrar, en la parte inferior izquierda de la montaña, un poco más abajo del puente de madera, un espino situado junto a una valla, y debajo, lo que parecía la entrada de un templo. Frito el espino, y hábilmente oculto, pude encontrar un

pequeño desfiladero entre dos paredes, desde el cual (y tras atravesar un pequeño macizo de árboles) pude llegar hasta la entrada del templo, bloqueada por otro espino, que fue historia con ayuda de la vara. El templo resultó ser la Mansión de Hielo, hogar de la legendaria tribu Frigopie. Haciendo justicia a su nombre, me quedé helado nada más visitar la primera habitación, en la que reposaban seis columnas de hielo, cuatro switches, otro switch pero elevado y una puerta bien cerrada. La misiòn estaba bien clara. Debía presionar los cuatro switches del suelo con las columnas y el de arriba con mi propio cuerpo para abrir la puerta. Las seis columnas de hielo estaban dispuestas de la siguiente manera:

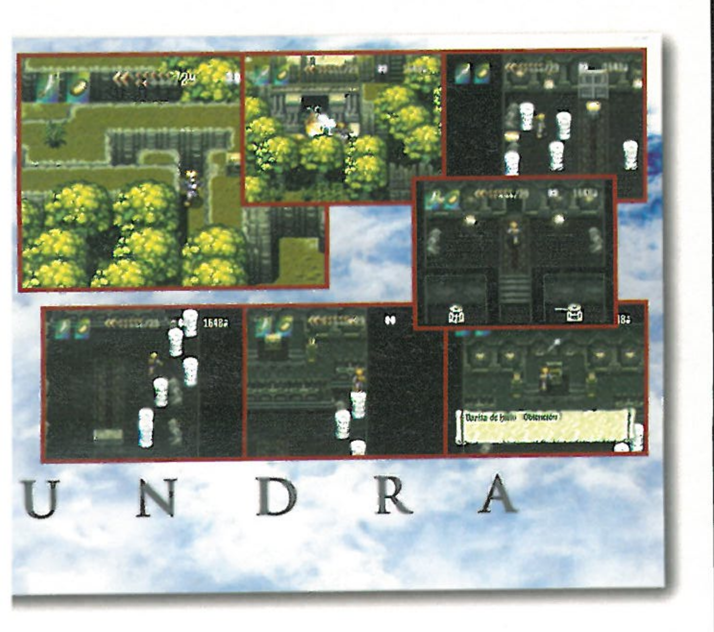
1	4
2	5
3	6

Tras horas y horas de prueba, al fin encontré la manera exacta de empujar las columnas de hielo para abrir la puerta:

Columna 3: Arriba
Columna 2: Izquierda
Columna 1: Abajo
Columna 4: Izquierda
Columna 2: Arriba
Columna 2: Derecha
Columna 3: Izquierda
Columna 6: Arriba
Columna 6: izquierda
Columna 6: Arriba
Columna 6: izquierda



Con el camino abierto, superé una larga escalinata hasta llegar a tres puertas, tomando en primer lugar la de la izquierda. Oculta tras ella se encontraba una palanca de múltiples posiciones. Colocando la palanca hacia abajo conseguí abrir dos de las puertas del pasillo de la derecha. Regresé a la pantalla de la escalinata para tomar ahora la puerta de la derecha del todo. Detrás de ella había otra palanca, que posicionando hacia la izquierda consiguió despejar totalmente el camino. La alegría me duró poco. Haciendo uso de la puerta del centro, pude llegar hasta otra pantalla con otras seis columnas de hielo y



un cofre en lo más alto de la habitación, y abajo un pequeño escalón. El objetivo de esta pantalla era deslizar las columnas de tal manera que formaran escalones hasta el cofre. Más o menos, las columnas, el escalón y el cofre estaban divididos por la pantalla en esta forma:

	Cofre	
1		4
2		5
3	Escalón	6

Necesité un buen espacio de tiempo para adivinar la secuencia exacta en la que debían ser pulsados las columnas, que no era otra que:

Columna 1: Abajo
Columna 1: Derecha
Columna 4: Abajo
Columna 4: Derecha
Columna 4: Arriba
Columna 3: Arriba
Columna 3: Derecha
Columna 5: Abajo
Columna 2: Arriba
Columna 2: Derecha

Mi recompensa a tanta comedura de tarro no fue otra que la Varita de Hielo.

AL CEMENTERIO

Dejando tras de mí la mansión de hielo, mi siguiente objetivo debía ser la casa del enterrador cheposo, pegada a la derecha del Santuario. Para llegar hasta ella me arrojé por el hueco del pasadizo del bosque y luego por la escalinata hasta la pantalla de abajo. A mi izquierda pude encontrar un nuevo espino que tostar y tras él, una barandilla de madera que me condujo hasta un puente, situado a una cierta altura del cementerio (se podía divisar abajo la entrada sellada al panteón de Lars). Al final del puente encontré la entrada a una gruta, y al final de ella, un cofre con un nuevo cántaro de vida.





ATAUDES A GO-GO

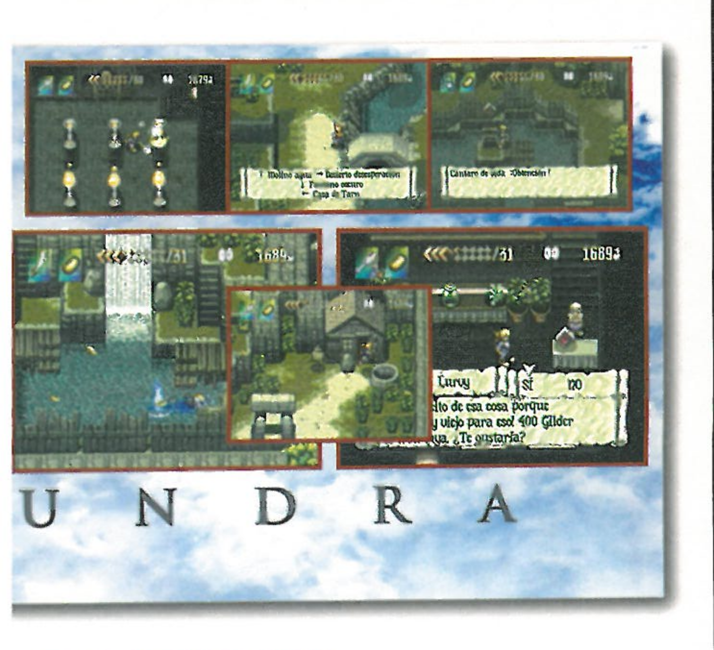
Nada más entrar en casa del enterrador me dirigí al sótano, donde reposaban seis ataudes, otros tantos candelabros sobre la tapa, y una inscripción en un altar situado en la pared de arriba. Los ataudes estaban dispuestos de la siguiente manera:

	Altar	
1	2	3
4	5	6

Tras leer la inscripción, encendí los candelabros en el siguiente orden:

Candelabro 1
Candelabro 6
Candelabro 4
Candelabro 5
Candelabro 2
Candelabro 3

Encendido el último candelabro, del techo cayó un cofre con un grata sorpresa dentro: el Dije de Nava, un poderoso colgante que aumentó mi poder de defensa, al tiempo que neutralizaba el ataque de algunos elementos. Dando por concluida mi visita al cementerio, me acerqué a grabar partida a casa de Jess para encaminarme posteriormente al Desierto de la Desesperación.

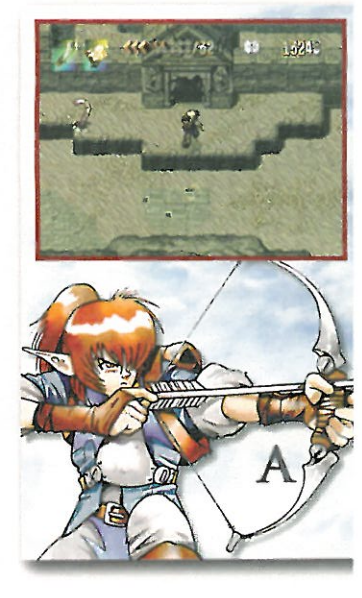


EL POZO DE LURVUY

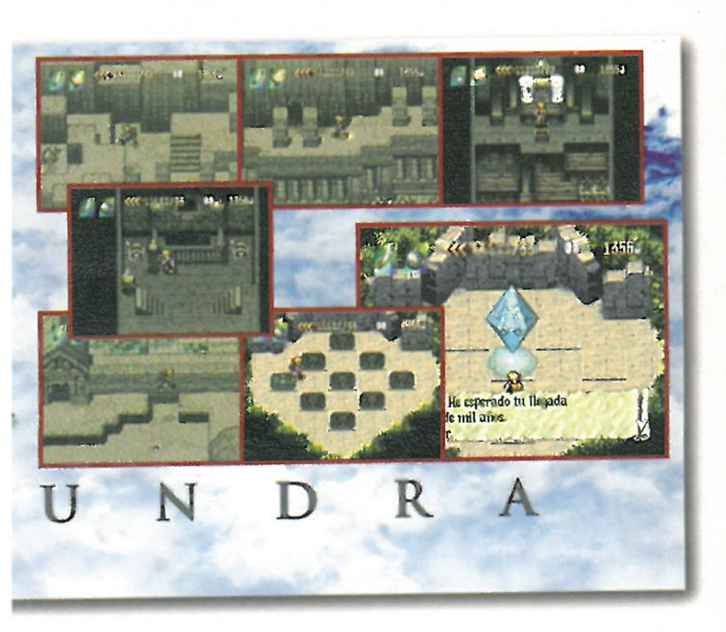
Justo cuando estaba cruzando el puente de acceso al desierto, recordé que en los Acantilados de la Locura, situados un poco más al sur, me dejé un par de cofres que en su momento parececían inalcanzables, así que me dirigí hasta allí. Nada más entrar en la primera pantalla, pude alcanzar un pequeño islote con un cofre, de cuyo interior pude rescatar un nuevo cántaro de vida. Deslizándome corriente abajo pude conseguir además un tónico de fuerza para mi colección, y con sólo hacer uso de la escalera de la izquierda, pude llegar hasta un cofre oculto por unos matorrales, con un halcón dorado como recompensa. Por fin logré divisar la herrería de Lurvuy, y lo que es más importante: su pozo. Tras saltar a su interior, utilicé la vara de fuego para quemar el espino que me impedía llegar hasta el cofre de la derecha, con otro halcón dorado dentro. Aproveché el paseo para comprarle a Lurvuy otro cántaro de vida (a 400 gilder la unidad). Tras recoger 30 monedas del interior de uno de los pocos cofres que dejé olvidados en mi anterior visita a los Acantilados de la Locura, tomé el camino del Desierto de la Desesperación, mi siguiente destino.

Y MAS ARENA

Aunque tenía frente a mí la entrada al Desierto, decidí seguir el curso del cauce todo hacia arriba, con lo que aparecí en la orilla contraria a Meia, que esperaba pacientemente junto al molino de agua. Tras abrir un nuevo cofre con halcón dentro, regrese cauce abajo hasta la entrada del desierto. La utilización de la capa de arena simplificó bastante mi entrada al desierto encontrándome justo frente a la cueva donde conseguí la preciada capa. A la derecha de la entrada de la cueva pude ver una abertura en el muro superior, que me llevó hasta una nueva zona de desierto, en la que resaltaba la entrada a un nuevo templo, al que no todavía no me era posible acceder, por lo que centré toda mi atención en la ruta de la derecha. A base de saltar de columna en columna llegué hasta un cofre con un elixir de fuerza dentro. De la misma forma, logré alcanzar la parte superior izquierda, sobre lo que parecían estatuas de faraones, hasta alcanzar una pequeña cueva custudiada por dos columnas de piedra. En el interior tuve que saltar de una plataforma de madera a otra para llegar hasta la parte superior de la pantalla, donde descansaba un nuevo cofre. Aunque en un principio parecía una locura, el salto de la tercera plataforma a la otra de la izquierda era posible, aunque requería apurar al



máximo el salto. El cofre ocultaba una extraña llave que respondía al nombre de Llave Represa, que guardaba la entrada de la Ermita del Desierto. Con ayuda de la vara de hielo logré congelar los tres pilares situados detrás del cofre, para luego poder romperlos con el látigo de hierro. Eso me dio como resultado otro cántaro de vida. Era el momento de regresar al principio la segunda zona del desierto, concretamente a aquél templo al que no podía acceder en un principio. Dentro me esperaba otro obstáculo, en forma de dos palancas que debían ser pulsadas al unísono. Nada complicado. Simplemente coloqué una



bomba sobre una de las palancas, al tiempo que accionaba la otra con la espada, tras lo cual, de la pared comenzó a brotar agua. Era el momento de regresar a la parte superior izquierda del desierto, pero en lugar de entrar en la cueva de antes, me decidí a bajar por la escalera de abajo hasta dar con un hueco en la pared, flanqueado por dos escaleras. Dentro me esperaba una nueva visión, en esa ocasión a cargo de un tal Berue, que prometió abrirme la puerta a ocho transportadores repartidos por toda la región. Pero, como de costumbre, debía afrontar antes una prueba, que tenía como protagonistas a nueve placas dispersas por el suelo. Como en el juego del Simón, debía repetir la misma secuencia ejecutada por Berue. Las Placas estaban dispersas en el siguiente orden:

		1		
	2		3	
4		5		6
	7		8	
		9		

Y éstas eran las secuencias que tuve que pulsar:
Primera Secuencia:
5, 7, 3, 4, 6, 9, 1, 5.
Segunda Secuencia:
2, 8, 7, 3, 5, 4, 6, 1, 9.

Tercera Secuencia:
3, 4, 8, 2, 6, 7, 3, 7, 2, 8, 5.
Cuarta Secuencia:
9, 1, 4, 6, 8, 2, 7, 3, 5, 4, 6, 1, 9.
Quinta Secuencia:
5, 5, 4, 6, 1, 9, 5, 5, 3, 7, 8, 2, 1, 9.

Al contrario que enigmas anteriores, no era preciso adivinar o saber con antelación la secuencia a pulsar. Con correr simplemente de una placa a otra pisando todo aquello que se fuera iluminando bastaba.

LOS OCHO PORTALES

Con esto, había conseguido activar los ocho teletransportadores de la región. Cada uno de ellos, con forma de Dolmen o portal, además de servir de puente para atravesar todo el mapa del juego de punta a punta, llevaba a una gran sala con un transportador para grabar partida, lo que simplificó mi labor increíblemente. El problema es que no bastaba con atravesar uno y ya está. Era preciso entrar desde el exterior de cada uno de ellos para poder activarlos por primera vez. Los portales estaban repartidos por la región de la siguiente manera:

+ Cerca de la herrería de Lurvy.
+ Exterior del castillo de Nirude.
+ En las proximidades de la guarida del Anciano Dios Lagarto.
+ Al norte de Mansión del Fuego.
+ En el bosque de los Murgg
+ Al lado de la laguna donde reposaba el gran remolino.
+ Al oeste de Magyscar.

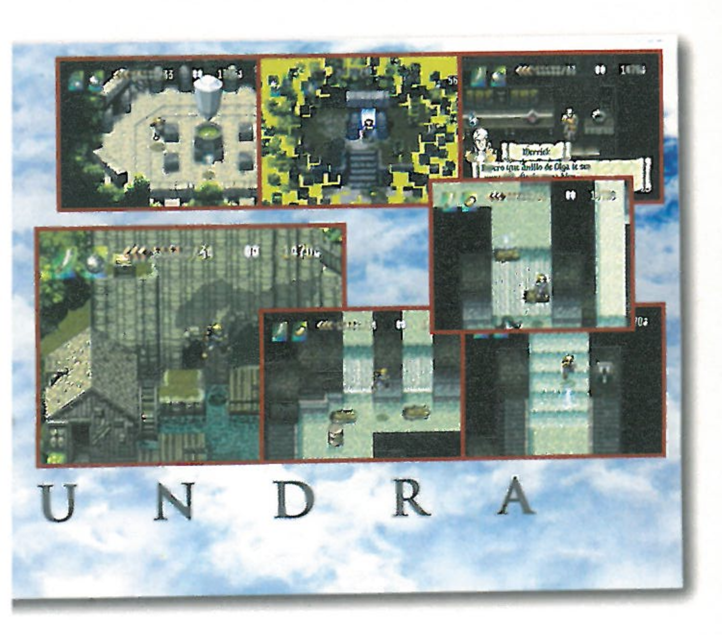


+ Al oeste del Molino de Agua.

Por cierto, en el camino de la Mansión de Fuego, a la derecha del puente que me llevó hasta él, encontré otro cofre con águila, oculto tras una piedra. Un poco más arriba, entre ruinas, pude encontrar otro halcón, una esencia maravillosa, 60 gilders y un elixir de fuerza. Rebosante de items, por fin llegó el momento de regresar al molino de agua para conocer a Nirude.

EL ANILLO DE OLGA

A esas altura sobrepasaba con mucho los halcones necesarios para conseguir el Anillo de Olga a

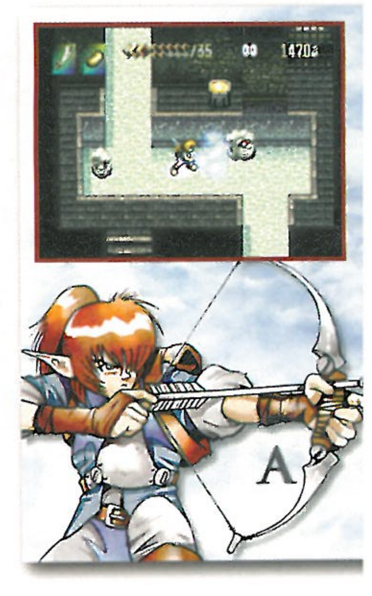


manos de Merrick. Es más, al tener más de 25 halcones me llevé otro cántaro de vida, con la esperanza de conseguir el Brazalete de Plata por 30 halcones. El Anillo de Olga subió mi nivel de ataque, cosa que agradecería más adelante. Dejando atrás la tienda, hice buen uso del portal situado en la laguna del Anciano Dios Lagarto, para viajar en pocos segundos hasta el molino de agua.

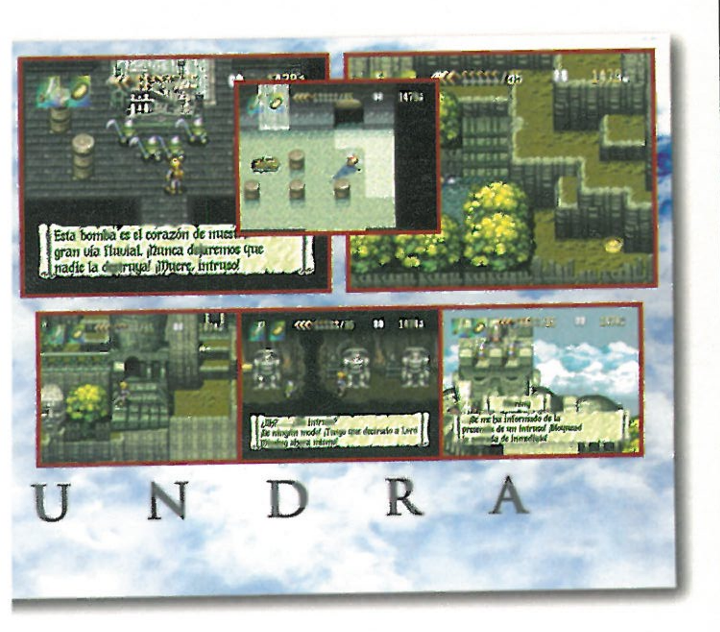
RIO SUBTERRANEO

A base de brazadas llegué hasta una sala con una cascada y cuatro plataformas, utilizando una de las judías mágicas para llegar a la parte de arriba. Una vez allí, fui saltanto de leño en leño como en una handheld de los años 80 hasta alcanzar un cofre con un cántaro de vida dentro. Acto seguido, y cual leñador canadiense, salté al siguiente tronco, y luego al de al lado, esquivando las bolas y los remolinos, hasta llegar a una cornisa en la parte inferior derecha de la pantalla. Desde ella pude accionar un interruptor para convertir la cascada de la izquierda en prácticos escalones, que me llevaron hasta una nueva zona de agua, con cuatro plataformas y salidas a la izquierda y arriba de la pantalla. Nadando alcancé el

el caudal de la izquierda, y en el momento de tomar la bifurcación, elegí el lado izquierdo, y posteriormente el derecho. Si mi elección era la correcta me encontraría en lo alto de la catarata de antes y con una plataforma ante mis ojos. Gracias a ella me fue posible alcanzar la parte inferior de la pantalla, para encontrarme acto seguido bajo otra catarata. Corriente abajo atravesé una pantalla con cuatro seres hasta llegar a un recodo en el que pude volver a pisar tierra firme. Entonces tomé el camino de la izquierda, para subir posteriormente hasta la pantalla del switch. Pulsado éste, se abrió una puerta a la derecha, que no dudé en cruzar. Mientras liquidaba uno tras otro a los seguidores de Nirude que me salían al paso, ascendí por una gran escalera hasta la siguiente estancia, que resultó ser la sala del motor que alimentaba todos los canales de agua. Liquidados los cuatro enanos que la custodiaban y destruido el motor, un estruendo recorrió todos los canales, interrumpiendo la caída de agua en dos de las cascadas de arriba. Pasando olímpicamente de ellas, atravesé la cascada por debajo y me arrojé por el agujero que se ocultaba tras ella, con tan buena fortuna que caí sobre el cofre que vi antes (con un halcón dorado en su interior). Con él bajo el brazo, retomé todo el camino de antes (cornisa de abajo, escaleras) hasta llegar a la pantalla de la plataforma flotante.



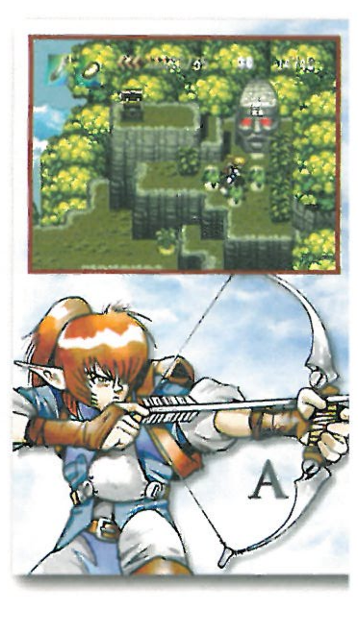
Salté al agua, y a traves de la cascada de los escalones, retorné hasta la pantalla de las cuatro plataformas, tomando en esta ocasión la puerta de arriba. Tras pasar una habitación repleta de bolas y absolutamente seca a causa de la rotura del motor (el cofre de arriba sólo contenía una hierba, así que pasé de él). Un poco más de natación entre bolas de acero y pude alcanzar una puerta sumergida: el acceso a las afueras del castillo de Nirude. Con sólo salir del agua y empujar una de las rocas (que cayó sobre la de abajo) pude alcanzar al fin otro de los portales, y por tanto la posibilidad de grabar partida.



GUARIDA DE NIRUDE

Con la partida salvada, me dediqué a saltar de risco en risco en dirección Este, hasta divisar un cofre con un tónico de fuerza dentro y un gigantesco pie de piedra. Un poco más arriba, y con ayuda de una judía, obtuve otro halcón dorado, tras lo cual regresé hasta pie y entré por la puerta. Acto seguido tomé la entrada de la izquierda, que me llevó a un largo pasillo decorado con tres grandes estatuas. Tras ser pillado «in fraganti» por uno de los seguidores de Nirude, empujé la estatua de la izquierda para desvelar la puerta secreta oculta tras él. Después de usar con algo de astucia un barril, en la sala contigua pude echarme al bolsillo un nuevo halcón, tras lo cual regresé al exterior, al pie gigante. Nada más salir de la guarida, pude divisar en lo más alto de la montaña al rey de los seguidores de Nirude, el «pitufesco» y velludo Miming. De inmediato, toda la zona comenzó a llenarse de enanos, que activaron las tres cabezas de estatua dispersadas por el monte, y cerrando la entrada del pie. Si quería regresar al interior de la guarida de Nirude, no me quedaba otra opción que destruir las tres cabezas activadas por los enanos a golpe de espada y mu-

cha paciencia. Dos de las cabezas reposaban en zonas accesibles del monte, mientras que para alcanzar la tercera, situada en un lugar llamado Punto de Inspiración, tuve que utilizar el portal para regresar a las cercanías del Monte Torla. La entrada al Punto de Inspiración se encontraba todo a la derecha de Torla (y perfectamente indicada por un poste de madera). Destruida la cabeza rehice el camino hacia el portal del Monte Torla para regresar desde él hasta la guarida de Nirude, cuyas puertas estaban ahora reabiertas. Mi siguiente objetivo era el pie izquierdo, en cuyo interior me topé con otros dos seguidores de Nirude que huyeron como gallinas hacia la puerta de la izquierda (en la derecha pude encontrar un cofre con hierbas). Con sólo empujar la estatua del centro pude llegar a las escaleras por donde escaparon los enanos. Arriba me esperaba otro de ellos, pero con refuerzos: hasta ocho asnos de barro y una cabeza «escupefuego» llegó a arrojarme antes de salir por patas. Los hombres de barro fueron fáciles de eliminar. En el caso de la cabeza, y para evitar que el fuego tostara mi sonrosada piel, salté a una de las plataformas inferiores y la sometí a un duro correctivo a base de bombas. Flambeada la cabeza, nada me impedía ya cruzar la puerta de la derecha. En la siguiente pantalla se complicó un poco la cosa, ya que tuve que coger un barril, subir a una plataforma



móvil, dejar el barril en la parte de arriba de la pantalla y utilizarlo posteriormente para poder llegar a la siguiente puerta, detrás de la cual me esperaba una ingeniosa trampa «Made In Enanos». Nada más aparecer por la estancia, cuatro seguidores de Nirude (uno de ellos vestido de rojo) accionaron una palanca y del techo comenzaron a llover hombres de barro. La trampa consistía en que por muchos asnos que lograra matar, éstos no cesarían de brotar de las alturas. Por lo tanto, y con la energía a mínimos, probé a salir de la pantalla para volver a entrar acto seguido. Pero esta vez el enano se equivocó de palanca, acti-



vando unas coquetas escaleras. Superada una sala sin muchas complicaciones (salvo la de ajustar la caída del barril para que aterrizada en la plataforma) di con mis huesos en una sala con cinco estatuas y cinco switches. El objetivo del puzzle era empujar las estatuas de tal manera que pisen al menos cuatro de los cinco switches. Las estatuas estaban dispuestas por la pantalla de la siguiente manera:

```
        A
            B
        C
    D           E
```

La manera acertada de empujar las estatuas resultó ser la siguiente:

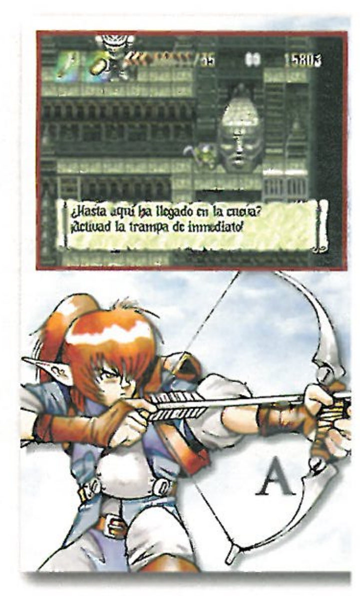
Estatua A: Izquierda
Estatua B: Derecha
Estatua C: Derecha
Estatua D: Izquierda
Estatua E: Derecha.

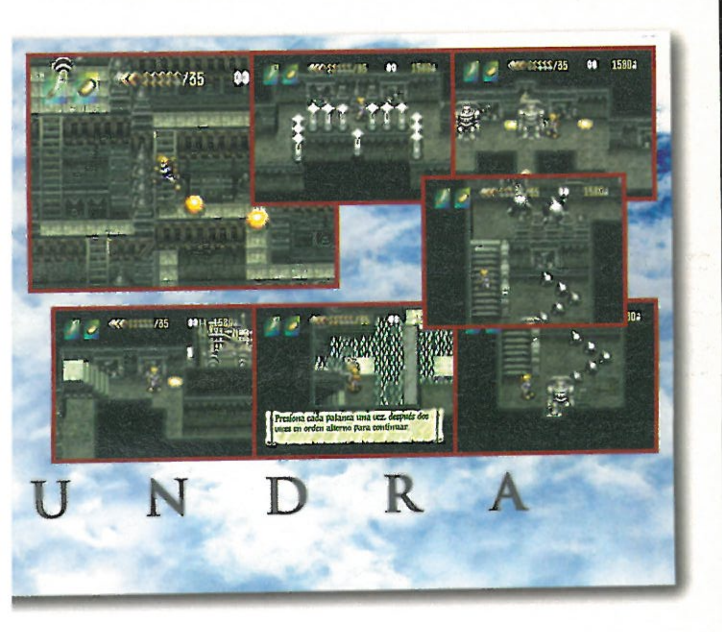
Al pisar el quinto switch, un gigantesco meño se elevó a las alturas desvelando unas inquietantes escaleras. Con mucho ojito de no caer (o tendría que hacer todo el camino de nuevo) salté a la plataforma de la izquierda para conseguir del interior de dos cofres, una llave y una sabrosa hierba. Regresé entonces a la pantalla de las cinco estatuas y desde ella a aquella pantalla en la

que los cuatro enanos descargaron mil hombres de barro sobre mis costillas. Una vez utilizada la llave en la puerta de abajo, me encontré de nuevo en el exterior, aunque en otro punto totalmente nuevo y diferente. Por poco tiempo, ya que tras atravesar la entrada de arriba, me encontré frente a un gran entramado de plataformas a lo DONKEY KONG, en cuyo punto más alto un enano se encargó de activar otra de las cabezas «escupefuego». Tras grabar partida en el transportador de enfrente, me decidí a afrontar la escalada, para lo cual comencé empujando la estatua de la derecha hacia el lado izquierdo. Mientras esquivaba las bolas de fuego (que actuaban como aquellos barriles sobre los que saltaba Mario en la inolvidable COIN-OP de NINTENDO), alcancé el lado izquierdo de la primera cornisa, hasta dar con unos peculiares pilares negros. En ese momento me dejé caer a la cornisa de abajo, y a través de un grácil salto, desde ésta hasta un pilar del suelo y la estatua de la izquierda. Logré alcanzar una palanca, que una vez activada abrió la puerta situada junto a la cabeza. Fulminada ésta, nada me impedía ya alcanzar la escalera de la derecha. En la sala de arriba, cara al vacío, se erigían un gran número de pilares blancos sin función específica. O al menos eso creía en un principio. Una vez empujado el pilar central al vacío, salté para caer frente a la estatua inalcanzable de la pantalla homenaje a DONKEY KONG. Tras la estatua se ocultaba una nueva habitación... que sería esencial para llevar a buen puerto mi misión en la guarida de Nirude. A través de un cartel situado entre dos estatuas pude aprender la combinación para activar el motor oculto en una sala inferior. Esta no era otra que:

Izquierda.
Derecha.
Izquierda.
Izquierda.
Derecha.
Derecha.

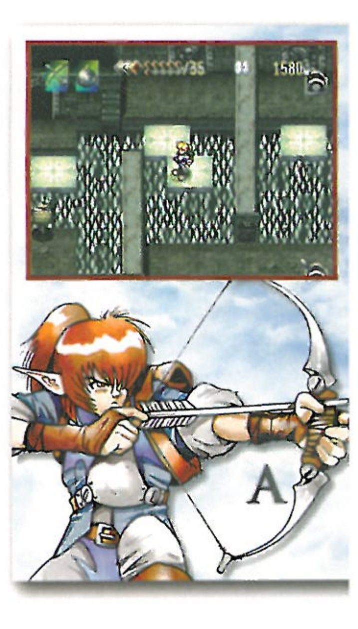
Acto seguido, empujé las estatuas que flanqueaban el cartel de la si-

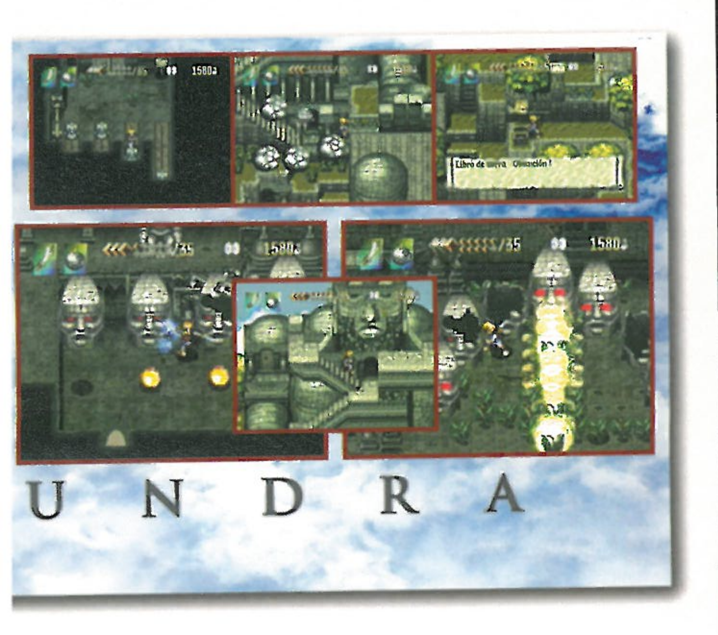




guiente manera: la estatua izquierda a la izquierda y la estatua derecha también a la izquierda (de tal forma que cubran los dos switches del centro). Tan sólo tuve que pisar el switch de la derecha para hacer desaparecer los dos meños que bloqueaban las escaleras dispuestas a izquierda y derecha. Las dos conducían al mismo sitio: la Sala de Motores. Introduje la secuencia vista en el cartel del piso de arriba en los dos switches que flanqueaban al motor (prisionero entre rejas). Con toda la maquinaria en marcha, regresé a la sala de los pilares blancos para tomar ahora la puerta de la izquierda. Me esperaba una nueva sala con suelo de pinchos (¿cuantas llevaba ya?), en la que, a bordo de una plataforma móvil, pude alcanzar la puerta de arriba. El show continuaba en un pasillo habitado por dos enormes bolas de pinchos y cinco pequeñas abajo. El objetivo de esta pantalla era empujar la estatua hacia la izquierda, para poder acceder a la puerta que ésta bloqueaba. Las dificultades continuaron abajo, cuando un pérfido enano me cerró la puerta en las narices. Sin posibilidad aparente de continuar, retorné a la estancia del suelo de pinchos. A base de bombas en las palancas correspondientes, pude saltar de plataforma en plataforma

hasta alcanzar un cofre con hierbas y una nueva puerta, arriba a la derecha. Dos habitaciones más tarde tuve un no muy grato enfrentamiento con cinco enanos, que muertos, hicieron brotar del techo un cofre con llave dentro. Con ella bajo el brazo, regresé a la habitación anterior, en la que otro seguidor de Nirude activó la cabeza de estatua antes dormida. Destruida ésta con la ayuda del arco, y a través de la estancia con suelo de pinchos, tenía la ocasión de volver a aquel pasillo en el que el enano me cerró el paso, y utilizar ahí la llave. Todo resultó ser una trampa del maldito enano. Claro que la inteligencia de éste era equivalente a su tamaño, y no cayó en la cuenta que yo llegaría a pulsar las cuatro gigantescas tuercas de abajo, empezando por la derecha. Tras presionarlas todas, un gigantesco meño surgió del techo para destrozar la reja que me aprisionaba. Rehice todo el camino hasta acabar en los bajos de la pantalla homenaje a DONKEY KONG, en la que grabé partida por medio del transportador. Ya en el exterior, las rocas que bloqueaban la escalera de la izquierda se vinieron abajo, dándome vía libre para llegar al cofre situado un poco más allá del brazo izquierdo de la estatua de Nirude. Allí descansaba el Libro de Tierra, con el que a partir de ese momento podría ejecutar el segundo nivel de la Magia de Tierra, capaz de hacer llover meteoritos sobre los enemigos. Era el momento de entrar en la siguiente puerta, situada debajo de la gigantesca cabeza de Nirude. Al instante de hacerlo, un nuevo enano desencadenó toda su furia en forma de cinco cabezas, que me vi obligado a destruir con todo el dolor de mi corazón. Una vez que crucé la puerta de la derecha, me las vi con otro de los seguidores de Nirude, aunque éste sólo se limitó a arrojarse por un hueco en el centro de la estancia. Y de nuevo me las vi empujando estatuas como un transportista del medievo. Para empezar, presioné hacia la derecha la estatua de abajo, luego la del centro a la izquierda y finalmente la es-





tatua de arriba también a la izquierda. Y me lancé al vacío yo también. Maldita mi suerte, ya que nada más aterrizar, otro de los enanos me lanzó nada menos que siete cabezas, que para colmo debían ser destruidas en un orden específico. Las siete cabezas estaban distribuidas por la pantalla de la siguiente guisa:

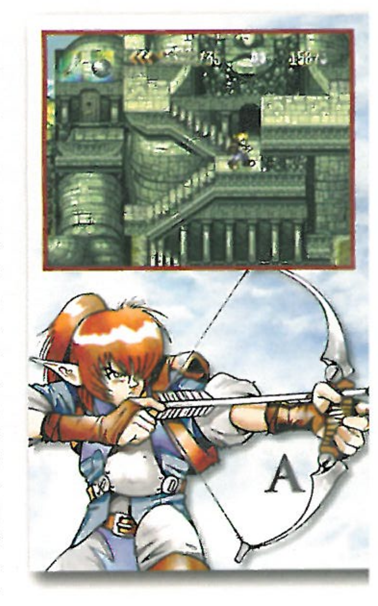
4
3 5
2 6
1 7

Y el orden en que éstas debían ser destruidas era éste:

Cabeza 6
Cabeza 3
Cabeza 2
Cabeza 1
Cabeza 5
Cabeza 7
Cabeza 4

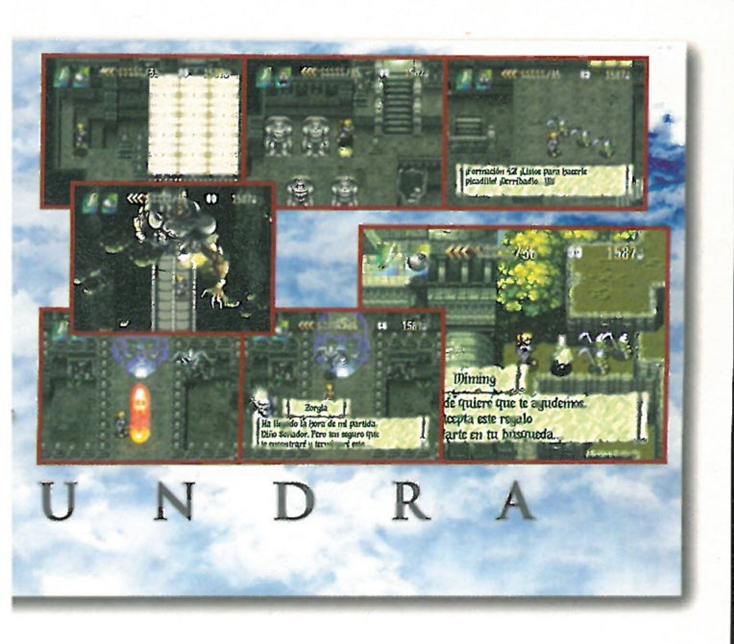
Pulverizadas las siete cabezas, del techo cayó un cofre con llave dentro y una plataforma móvil que me ayudó a regresar a la pantalla de arriba, desde la que retorné al exterior de la guarida. Ya sólo me quedaba descubrir lo que se ocultaba tras la puerta situada en el hombro de la estatua de Nirude, con la que hice uso de la llave de las siete estatuas. Como de costumbre, otro de

los seguidores de Nirude me salió al paso nada más entrar en la sala. La trampa consistía en esta ocasión en una gigantesca prensa con pinchos que descendía del techo con intenciones perversas. Corrí todo lo que pude hasta llegar al borde superior izquierda de la pantalla, subir por la escalera y hacer uso de la prensa para llegar a un switch que me abriría la puerta de la derecha. En la siguiente estancia, empujé la estatua inferior izquierda hacia la izquierda para conseguir un cofre con un elixir de fuerza dentro. Al empujar, también a la izquierda, las dos estatuas de arriba, apareció ante mis ojos un nuevo switch, que al ser pulsado, hizo surgir de la pared una escalera. En la siguiente estancia, y tras liquidar a cuatro ruidosos enanos (procuré en todo momento no descender de la meseta superior) e inspeccionar una estatua que restauró toda mi energía, del techo surgieron dos hermosos cofres. Al permanecer en la meseta superior, pude abrir el cofre de arriba, de cuyo interior obtuve un cántaro de vida, en tanto el cofre de abajo encerraba una hierba, por lo que pasé de él para entrar por la escalera de la derecha.



NIRUDE EN PERSONA

Ante mí, impresionante se erigió la visión de la cabeza de Nirude. Tras unas breves palabras, me transportó a lo que parecía una brecha en el tiempo, una cueva interdimensional, en el que bajo la forma de un gigantesco golem, Nirude decidió poner a prueba mi reflejos. Se inició entonces una frenética carrera en la que mi única meta era huir hacia el sur de la pantalla, mientras esquivaba las rocas del camino. Al principio tuve la tentación de destruirlas con la espada, pero luego comprobé que todas aquellas rocas que dejaba atrás iban debilitando el cuerpo de piedra de Nirude. Tras derrotarle, regresé junto a él a su guarida, y en mitad de la charla, una criatura alada llamada Zorgia nos interrumpió. Resultó ser uno de los aliados de



Melzas, y un viejo conocido de Nirude. Siguiendo ordenes de Melzas, Zorgia hirió de muerte a Nirude ante mi presencia y lo mismo habría hecho conmigo de no ser por la aparición del rey Miming y sus enanos. Agonizante, y con el castillo derrumbándose, Nirude me transportó al exterior del castillo, donde pude recoger de dentro de un cofre otro de los siete emblemas: El Emblema de Topacio. El rey Miming, avergonzado, me regaló por su parte la Aquacapa, una capa mágica con la que podría respirar bajo el agua, en tanto uno de sus hombres me obsequió con 50 gilders. Sin nada que me atara ya a aquel lugar, dejé atrás la Guarida de Nirude para encaminarme a Inoa, en busca de indicios sobre mi siguiente misión.

RETORNO A INOA

A través del portal situado a los pies de la Guarida de Nirude, no tuve ninguna dificultad en llegar hasta Inoa en busca de respuestas sobre cuál sería mi próximo destino. Tras visitar a Yustel, su bola de cristal reflejó nitidamente mi siguiente parada: el gran remolino, accesible desde el río de la mina de Inoa. Antes de llegar hasta allí, decidí pasarme por la tienda del Capitán Merrick. A cambio de mos-

trarle 30 de mis halcones, el buen capitán me regaló los Brazaletes de Plata, con los que aumenté mi poder de defensa. Con sólo cinco halcones más podría optar a otro cántaro de vida. Sin más dilación inicié el camino hacia el gran remolino.



OTRO HALCON

De nuevo me encontraba en la mina de Inoa, con la intención de saltar al agua para, corriente abajo, alcanzar el gran remolino. Pero antes, decidí visitar la gruta situada justo encima de la mina. La verdad es que no encontré nada interesante, salvo en una pantalla en la que curiosamente no cesaban de llover pukkus. Aunque parecían infinitos, tras minutos de espadazos, logré acabar con todos y del techo cayó ahora un cofre con una hierba. Lo mejor: la empalizada de abajo se abrió, y tras dejarme caer al vacío, aterricé en la parte de atrás de la casa aledaña a la mina, donde conseguí un halcón dorado. Y me arrojé al río. Nadando corriente abajo, me dirigí hacia el primer remolino y me introduje en él, trasladándome mágicamente hasta una laguna con otro gran remolino.

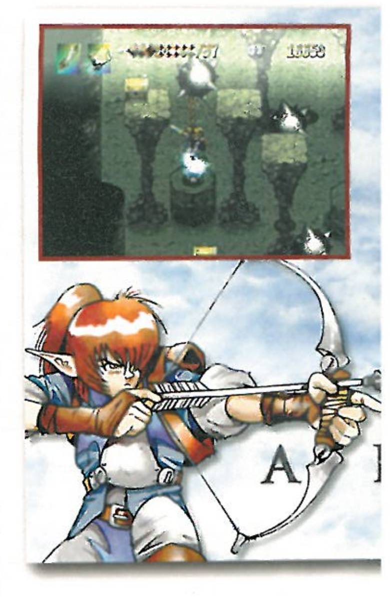
ESTANQUE ENCANTADO

Gracias a la Aquacapa, pude acceder a un mágico mundo subterráneo en el que el agua era la reina absoluta. Tras el enfrentamiento con algunos hombres lagarto, no tuve excesivos problemas en alcanzar una zona en la que una escalera y dos pasadizos abajo se disputaban mi atención. Decidí tomar el pasadizo situado justo al sur de la escalera, hasta encontrar dos transportadores, separados por una barrera de dos bolas de pinchos. Decidí probar suerte con el transportador de la derecha, que me proprorcionó mi primera experiencia submarina. Sin necesidad de preocuparme por el oxígeno, las ventajas de caminar bajo el agua eran innumerables, triplicando mi longitud de salto, aunque también ralentiza-



ban mis movimientos. Me encontré en el punto más alto de unos riscos sobre los que descansaban un gran número de minas y dos cofres (con una hierba y un cántaro de vida en su interior, respectivamente). Abajo del todo pude ver un switch que pulsé, y acto seguido me puse manos a la obra para regresar a golpe de salto hasta lo más alto de la pantalla. En mi ascensión, me vi obligado a cortar las cadenas que sujetaban las minas al suelo, con lo que los desprendimientos de rocas estuvieron a la orden del día. Todo era poco con tal de entorpecer mi misión. De vuelta a la superficie (aunque todavía dentro de la gruta) pude comprobar cómo se había abierto una pared justo a la derecha de los dos transportadores de antes. Caminando por ella llegué hasta otro transportador, que me trasladó a una pantalla en la que tuve que empujar una gran roca para que al caer chocara con otra depositada un poco más abajo. Aunque vi a la derecha de la pantalla otro jugoso cofre, decidí no arriesgarme y aposté por regresar a la superficie, vía transportador. Ahora me encaminé hacia arriba a la derecha, donde tras unas escaleras, utilicé otro transportador que me llevó a otro punto de la pantalla anterior de las rocas.

Inicié un salto de Fé hacia el Sur que casi me permite alcanzar un pequeño saliente. Por desgracia no lo alcancé y fuí a dar con mis huesos en una pantalla inferior, donde tuve que utilizar la burbuja de agua (oculta bajo la jarra de arriba a la izquierda) para regresar a la parte de arriba. De nuevo intenté alcanzar el saliente de abajo y lo conseguí al final ajustando mi salto en base a donde se reflejaba mi sombra en el suelo. De salto en salto, de risco en risco, acabé por llegar a un nuevo transportador, que me trasladó a una nueva parte de la cueva, con una gran cascada a la derecha. Decidí tomar el camino de abajo, dejándome caer por otra cascada hasta otro transportador. Tras introducirme en él, me encontré en una nueva zona sumergida. En ella abundaban los cofres (todos ellos con hierbas dentro) y las minas. Gracias a las burbujas, pude llegar hasta el transportador de arriba a la derecha (el de arriba del todo tan sólo me haría volver a la zona de antes), que me trasladó hasta un corredor, repleto de bolas, con una puerta al fondo. Tras cruzarla, tuve una nueva visión, esta vez protagonizada por Steina, Reina de las Aguas. La majestad de los mares tuvo a bien narrarme el pasado de la raza de dioses gigantes, los Gazeck, raza a la que pertenecía Nirude y la génesis de Melzas. No pudo acabar su explicación, ya que la cueva empezó a derrumbarse... y es



que Melzas no estaba muy lejos. Antes de partir, Steina me hizo entrega de la Hoja Maligna, una magnífica espada pero inferior a la que ya tenía. Puse pies en polvorosa para alcanzar la salida de la cueva (tuve que utilizar el transportador de arriba en la pantalla de las minas y las burbujas). Al fin respiraba aire libre, mientras era testigo de la desaparición del gran remolino. Era hora de volver a Inoa.

OTRA MUERTE

Lo primero que hice nada más llegar al pueblo fue ir a casa de Lutas para hablar con él, y tras comuni-



carle mis sospechas hacia Ronan, me topé con Meia en el exterior de la casa. Quedé con ella en ir al Santuario y destruir la imagen de Melzas. Y así hice. El problema es que no pudimos destruir la estatua, y encima cabreamos bastante a Ronan, lo que nos hizo temer por la vida de nuestros amigos. Previniendo algún «accidente», Meia decidió proteger a Septimus, mientras a mí me quedó encomendada la protección de Jess, a cuya casa me dirigí raudo y veloz. Nada de lo que le dije pareció preocuparle lo más mínimo, por lo que agotado, me decidí a echar un sueñecito. Meia me despertó al alba para darme malas noticias... algo malo le había sucedido a Jess. Le encontraron muerto en el cementerio. Mi mejor amigo... muerto. Y su posible asesino, Ronan, fue quien celebró el entierro. Más tarde Septimus vino a casa para darme una llave, que arrancó de la mano muerta de Jess. Una llave que guardaba una sospechosa relación con el arcón azul que reposaba en el salón de la casa. ¿Qué ocultaba en su interior? Grabé partida y me dispuse a inspeccionar su interior cuando... Aquí concluyen por este mes las aventuras de ALUNDRA. El próximo mes os seguiremos ofreciendo la guía más detallada del mejor Action-RPG del momento.

PASO A PASO

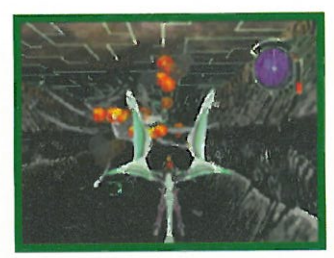
PANZER DRAG

Hace dos meses os dimos las primeras claves de esta fabulosa aventura. Esperando que hayáis disfrutado de él lo suficiente, este mes os ayudaremos a concluir la aventura. Pero no penséis que os lo vamos a contar todo, ya que mucha gente prefiere descubrir las cosas por sí mismo. En esta segunda seguiremos desvelando los misterios que envuelven a Azel y descubriremos para qué fue creada. ¿Cuáles son las intenciones reales del imperio y de Lord Craymen? Seguro que os lleváis más de una sorpresa con el argumento. Antes de empezar, un consejo de amigo: no utilicéis esta guía a menos que sea estrictamente necesario. Además, os recomendamos que en cada una de las localizaciones exploréis hasta el último rincón y que antes de enfrentaros a cada jefe grabéis la partida e intentéis subir de nivel todo lo que podáis, enfrentándoos a todo bicho viviente. Hacer esto puede ser la diferencia entre vivir o morir.









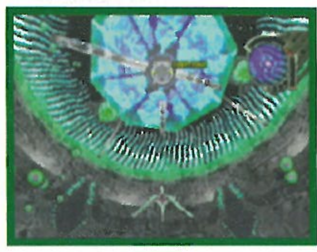


SATURN

RPG

SEGA/ANDROMEDA

SEGUNDA PARTE



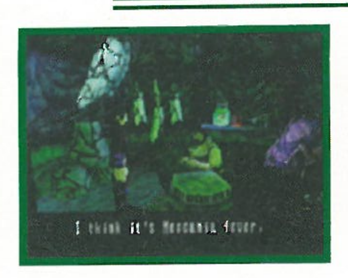


EL REGRESO A ZOAH

Después de hablar con Paet en la caravana, regresa a la ciudad de Zoah, y cuando llegues verás que los soldados imperiales están en la ciudad. Después de la escala, durante el día, habla con el hombre que está paseando en la entrada del Liberal District. Te dará un pase para entrar en el Holy District. Antes de entrar en esta zona pregúntale al guardián de las puertas por la dirección de la casa de Vaiman. Una vez en casa de éste entra y disfruta la escena. Tu próximo destino está claro, deberás dirigirte a la boca del lobo, la concentración de fuerzas del imperio.



LA CARAVANA

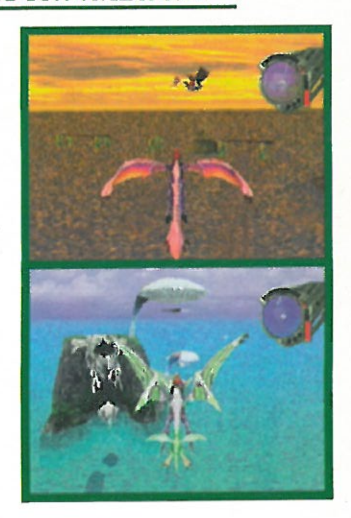




Antes de enfrentarte a los soldados, te quedan un par de cosillas por hacer. La primera es dirigirte a la caravana, donde encontrarás un hunter. Habla con él y te dará un objeto. Después entra en la tienda morada y habla con el dueño. Este te contará que necesita un remedio para un niño enfermo. Dicho medicamento se fabrica con los excrementos de los Tobitama, un pajaro que habita en las tierras de Uru. No es necesario hacer el recado para avanzar, pero la recompensa vale la pena.

URU SUNKEN SOUTHERN RUINS

Ve dando vueltas hasta que encuentres un Tobitama, y dispárale. Acto seguido verás como este bicho va detrás de ti. Ahora debes guiarlo al nido que se encuentra en la parte noreste del mapa. Tendrás que encontrar dos pájaros más, uno está en el Sur y el último al Este del nido. Una vez los guíes a los tres, el padre abandonará el nido con las crías y te dejará el valioso medicamento. Vuelve a la caravana y habla de nuevo con el tendero. Selecciona «talk» y luego «sell tobitama stone». El te dará un dineral por el objeto y te lo agradecerá enormemente. Ahora sí es hora de enfrentarte con el imperio.



BEHEMOTH





Ataca insistentemente a los cañones para que dejen de dispararte. Solamente los berserks, concretamente el Armageddon, le infringirán el daño suficiente. Una vez acabes con sus motores atácale desde abajo. Las Vengaence Orbs son las ideales en esta situcaión, y serán muy útiles contra el desintegrador. Esto no quiere decir que tengas que utilizar los lasers para dañar su punto débil, porque este enemigo es «anti-disparo». Cuando la armadura caiga se recargará de nuevo.

PUESTO AVANZADO IMPERIAL

Vuela bajo, siempre rodeando el perímetro, y no entres en la base. Dispara a todos los focos que veas. Si los atraviesas sin apagarlos se disparará la alarma y te encontrarás con todas las tropas tras de ti. Lo primero que tienes que hacer es destruir la flota que está anclada para evitar que esas naves te ataquen. Cuando las hayas destruido casi todas, te atacará el Behemoth. Cuando acabes con él quedarás encerrado en los muros. Dirígete a la torre de control y destruye los blancos que encuentres. El Deathmaker aparecerá y tienes menos de 7 minutos para destruirlo.



DEATHMAKER





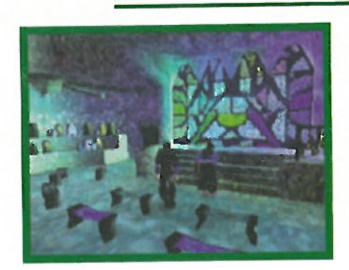
Antes de nada cambia el tipo de dragón al modo Agilidad/Ataque. Vigila el tiempo y ten en cuenta que si estás en los menús éste permanecerá parado. Al principio sitúate a su izquierda y ataca la base del artefacto con los laser. Cuando ponga «enemigo identificado a la derecha», muévete al frente o a la parte de atrás y recibe los disparos de su arma, que es mucho menos peligorsa. Acaba con los dos lados, dispara al centro con los lasers, y cuando termine de girar insiste con el laser.

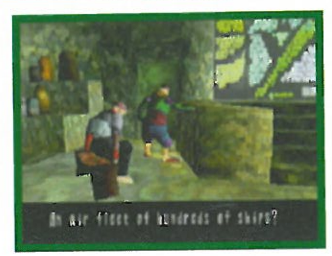
LA REUNION



Al día siguiente, dirígete a la mansión de Vaiman situada en el Holy District y habla con él para que te dé la llave del templo. Vaiman te preguntará si quieres ser el guardián de la ciudad. Contesta lo que quieras. Aguarda hasta la noche y entra en la iglesia. Entra por la puerta trasera, y accede al aparato que hay ahí. Después de la escena, sal del edificio y espera a que amanezca, y luego a que anochezca. Vuelve a la parte trasera de la iglesia y habla con Paet. Esto es lo más importante, pero puedes buscar objetos como la biblia y el anillo de Amikhan, que no son necesarios para avanzar.

ZOAH OTRA VEZ

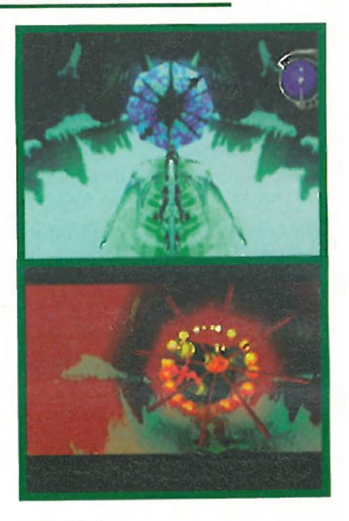




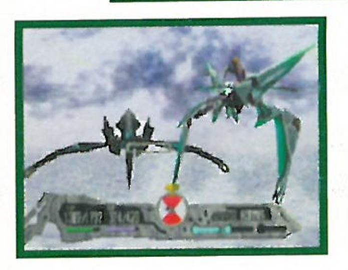
Dirígete al Holy District y entra en la iglesia, que está justo después de atravesar las puertas. Habla con Paet, que está en la puerta de la iglesia, y acto seguido entra en el edificio. Después de la escena, dirígete donde Paet tiene aparcada la nave (recuerda que está siguiendo recto a la izquierda de la entrada). Habla con Paet y recibirás una carta. La noche llega automáticamente. Vuelve donde está Paet y disfruta de la escena. Todo esto tienes que hacerlo antes de reunirte con Vaiman de nuevo.

MEL KAWA

Sigue volando recto hasta que te sitúes debajo de Mel Kawa y te enfrentarás con el sistema de autodefensa que guarda el reactor. Cuando acabes con él sigue avanzando y deja que las pinzas te agarren. Atraviesa el túnel y saldrás delante del reactor central. Sigue con tu dragón hasta que quedes delante de las plataformas en la base, dispara para que bajen, y sigue subiendo hasta que puedas disparar a las hélices del reactor. Cuando lo hagas aparecerás en la cubierta del reactor, allí destruye todo lo que puedas hasta llegar al segundo reactor.



EL FINAL DE ATOLM

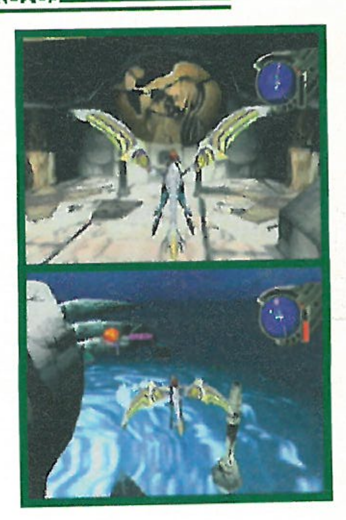




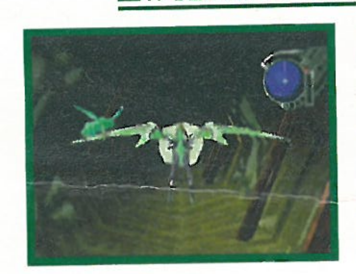
Edge debe destruir a Atolm y salvar a Azel al mismo tiempo. Esta vez será más difícil que nunca acabar con el dragón. En la primera fase del ataque no te pongas delante de él más de dos segundos. Esos segundos aprovéchalos para disparar al punto débil de Atolm. En la segunda fase del ataque volverán a aparecer los malditos satélites. Es importante que acabes antes con los rojos y luego con los verdes. Luego ataca desde cualquier punto frontal al dragón y tarde o temprano caerá.

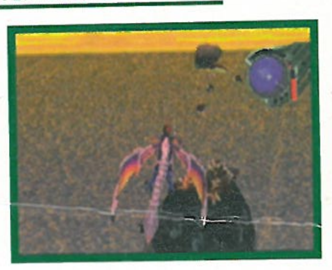
GEORGIUS

Ahora deberías tener el laser de nivel cuatro. Vuelve a Georgius y busca las cuatro pirámides que están en el agua. Después de disparar a las tres, la energía te llevará hasta la parte de atrás de la nave y te permitirá entrar. Una vez dentro verás un dragón, síguelo y te llevará hasta una aparatosa puerta. Dispara a la puerta despues de recoger los items y encontrarás un pequeño dragoncito. Vuelve a la salida y coge el Dragon Booster. Si tienes ganas de destrozar, puedes disparar a los remos de la nave y después de que se desintegren, unos tentáculos te agarrarán. Destrúyelos y la nave se hundirá.



ABOVE THE EXCAVATION / URU





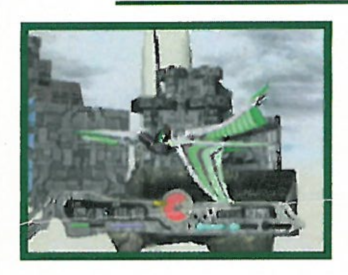
Debajo de la excavación continúa hacia delante y toma el camino de la derecha. Encontrarás a unos pájaros a los que puedes llegar. Accede a ellos y te llevarán a una área secreta, el Nido de Copan en el que encontrarás la primera D Unit y un poco de Ambrosia. Ahora debes volver a Uru. ¿Recuerdas los objetos que no podías romper en la entrada de los túneles? Pues ahora puedes. Entre ellos encontrarás la D Unit 5. Ahora debes tener ya las D Unit del uno al seis. Recarga energías.

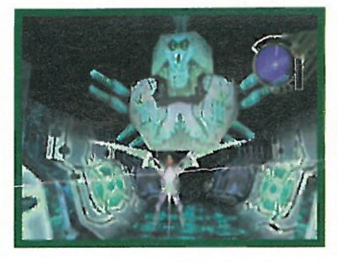
IMPERIAL AIR FORCE

Nada más llegar, la batalla empezará de inmediato, con cuatro grupos de fuerzas imperiales compuestas por Stingers, Enforcers y Punishers. No deberías tener problema alguno con estos elementos, ya que son bastante fáciles de eliminar. Una vez acabes con ellos, te las verás con el Grig Orig, que por desgracia se recarga solo. Como verás en la escena previa, por suerte, las tropas de Lord Craymen aparecen justo a tiempo y los imperiales huyen. Después de la batalla Craymen te invitará a que vayas por fin a la Torre. Salva la partida y recupera fuerzas.



FLAGSHIP GRIG ORIG





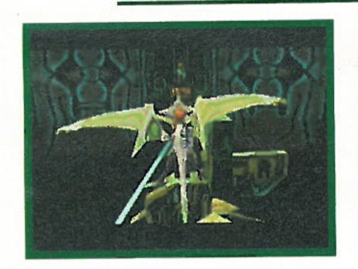
El arma más recomendable para acabar con este bicho son los berserks de gran envergadura. Hunting Scythe o Lightning Storm irán de maravilla. Cuando consigas que se abra la compuerta dispara con el Sniper o lo más potente que tengas al punto débil. Fíjate y verás que los cañones lentos dejan de girar. Cuidado con ellos, porque tienen un armamento bastante pesado. Dispárales y volverán a girar. Cuando acabes con todo, el Flagship empezará a recargarse, lo que indica el fin de la batalla.

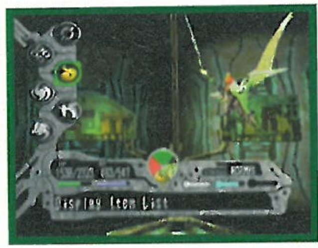
LA TORRE

En la zona 1F North entra por la puerta frente a ti y llegarás a Bottom Floors. Ahí tienes que subir y entrar por la puerta hasta la zona 4F. En esta zona toma el pasaje sur hasta el ascensor que te llevará a la 5F. Una vez ahí vuela hacia el centro y llegarás al Hangar 1. En el hangar vuela hacia arriba hasta la entrada que te conducirá a la zona 6F en la que debes tomar el ascensor de subida. En el 8F North Passage atraviesa todo hasta llegar al ascensor de subida. En el 9F West Passge toma el ascensor hasta la zona 11F en que te dirigirás a la salida que te llevará al Hangar 2. Casi estás fuera.



EXTERMINATOR

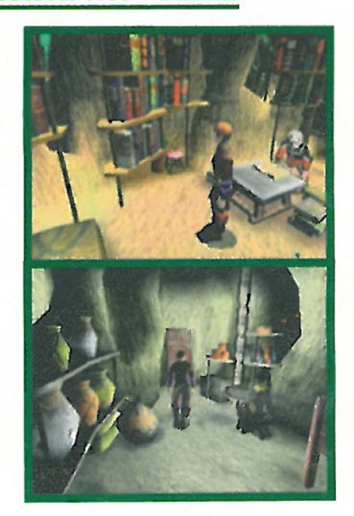




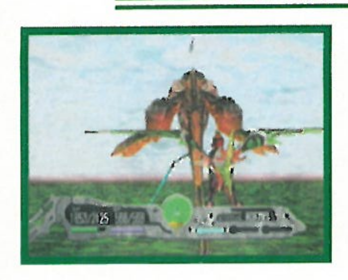
Después de atravesar las zonas 12F, 13F y llegar a las plantas superiores, te encontrarás con el Exterminator. En la parte superior del bicho estás a salvo lo suficiente como para recargar energía. Vuela hasta arriba, espera a que se te recargen las dos primeras barras, utiliza las Vengeance Orbs o los Astral Phantoms, espera a las tres barras, vuela a la parte de abajo, deja que te ataque el misil y usa el sniper en su punto débil. Recibe el misil y repite la operación.

SEEKER'S STRONGHOLD

En la caravana te han dado la localización de este escondite de los Seekers. Antes de entrar en el campamento te preguntarán si quieres que cuiden de Azel. Debes responder que sí. Una vez dentro busca a Gash y habla con ella. Después de las tres escaleras vuelve a entrar y habla con Zadoc, que está subiendo las escaleras en la primera puerta después de la rampa. Pregúntale sobre Zoah y conseguirás el Memory Report. Busca en las estanterías un libro sobre la torre. Despues busca la puerta de color rojo que hay enfrente, y finalmente ve al observatorio.



FOREST OF ZOAH





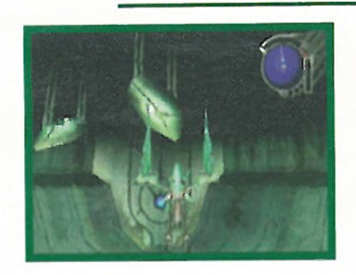
Antes de entrar en el bosque haz una visita al tendero del Stronghold y compra el Assassin. Vende lo que sea para poder comprarlo. En el bosque busca un tronco con una abertura y entrarás en el interior de éste. Dentro debes buscar ocho aparatos que emiten rayos y desactivarlos para que puedas avanzar. Cuando lo hagas sal otra vez a la superficie. Te recomendamos que antes de enfrentarte al Grig Orig de nuevo luches contra todos los enemigos que puedas para subir de nivel.

INFECTED GRIG ORIG

Si vas cargado de desparalizadores y antídotos, acabar con este bicho sólo es cuestion de paciencia. Espera a que descarge los Talons y dispara con el Assassin a la abertura que no quede cerrada. Si te dispara y te envenena, cúrate y recarga energía todo lo rápido que puedas. Una vez logres sacarle toda la energía, se recargará de nuevo. Ahora debes irte a los lados cada vez que te salga el mensaje «Charge Energy» y aprovechar para cargar tus barras. Después de esto ponte en su frontal y dispárale. Si tienes el dragón puesto en Agilidad, podrás disparar más veces antes de que él vuelva a atacar.



UNDERGROUND RUINS OF URU

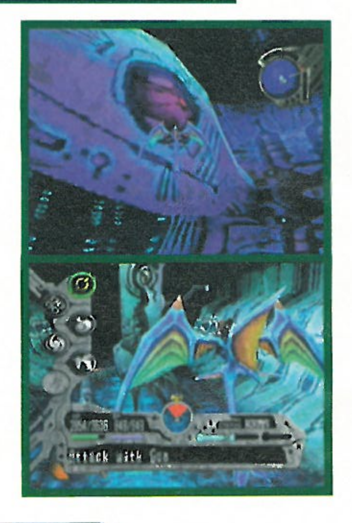




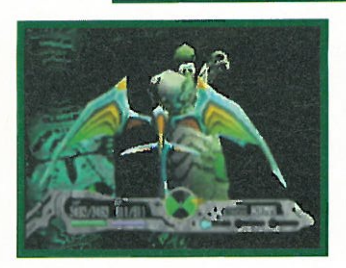
En la zona B1F toma el ascensor hasta la zona BF2 Este. Ahí elige el camino sureste e irás al Underground Dome. Una vez allí sal por la puerta Oeste que te llevará a B3F West, donde debes tomar el ascensor que está al Norte. En la zona B4F encontrarás los objetos que no pudiste romper en tu primera visita. Rómpelos y vuelve a subir al nivel anterior. De nuevo en B3F West ve al Este y sal al Underground Dome, donde deberás entrar en la puerta Norte, la que está arriba.

REGRESO A LA TORRE

Después de conseguir de los Seekers el Tower Report 2, regresa a la Torre. Allí aparecerás en Upper Floors, donde hay que ir hacia abajo. Intenta acceder a las puertas dos veces si quieres que se te abran y toma la puerta Este.Tras las zonas 15F East 1 y 14F East llegarás a la zona 15F East 2 en la que está el Rotor File 1. Actívalo y vuelve hacia atrás. La mecánica es la misma con todas las plantas. Tienes que encontrar las llaves de los rotores para poder pararlas y así avanzar sin problemas siempre hacia la parte de abajo hasta que llegues a la zona 14F Norh.



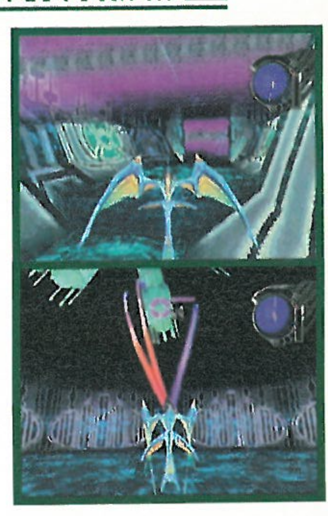
ULTIMATE DRAGON





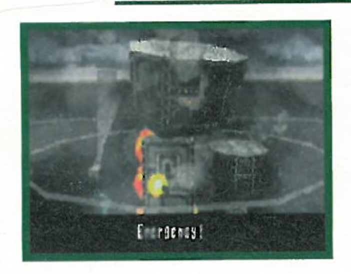
Si hemos llegado a la zona 14F North habremos encontrado las unidades que nos faltaban para que nuestro dragón se transforme en Ultimate Dragon o, lo que es lo mismo, el modelo Light Wing. A partir de ahora no podremos modificar más las habilidades del dragón, pero esto no importa demasiado ya que su potencia en todas las áreas es suficiente para no preocuparnos de tener que cambiar esto. Una vez conseguido, deberemos dirigirnos a las Upper Floors de la torre.

LOS SISTEMAS DE SEGURIDAD



A partir de la zona 11F nos encontraremos con una especie de células fotoeléctricas que no deberemos tocar bajo ningún concepto. Si lo hacemos se disparará la alarma y las tropas acudirán raudas hacia nosotros. La forma de evitarlas es sencilla. Bastará con pasar cuando estén apagadas. Si por lo que sea activáis la alarma, tendréis que buscar unos aparatos en el techo que la desactivarán al ser disparados. Fijaos bien en dónde están situados los sensores que no se apagan. Muchos de ellos pueden esquivarse con el solo hecho de moverse hacia alguno de los lados del túnel.

LOS GUARDIANES DE LA TORRE





En la Torre encontrarás los siguientes bichos; Scorpitara que sólo necesita un tiro de Assassin; Sentinel, al que bastará dispararle con los lasers dando vueltas a su alrededor, y los Twin Guardians, fáciles de destrozar si esperamos a que se dividan en dos, y nos ocultamos tras el que es anti-shot. En la torre hay muchos más peligros y algunos enigmas por resolver, pero os los dejamos a vosotros, os cedemos el gusto de adivinar el final de esta impresionante historia de tintes épicos.

YOSHI'S STORY

NINTENDO 64

SECRETOS

Para los que quieran sacarle el máximo partido a la última obra de Shigeru Miyamoto, hasta la llegada de ZELDA 64, hemos preparado un compendio de curiosidades y secretos de lo más pintoresco y sabroso. Para empezar, en cualquiera de los minijuegos recolecta 6 melones en una ronda. Conseguirás una fruta corazón. Si te comes la fruta se formará una letra compuesta por monedas. Uniendo todas las letras en orden de aparición por nivel, leerás la siguiente frase en inglés «You are Yoshi's great partner», lo que significa «Eres el mejor compañero de Yoshi». Un movimiento muy útil para no tener que aguantar en un nivel es Z, L, A y B simultáneamente para salir al menú principal. En cuanto a los Yoshis de diferentes colores hemos descubierto lo siguiente. Para convertirte en un Yoshi púrpura, recoge todas las monedas de cada nivel. Si quieres ser un Yoshi blanco o negro, pe-





ro sin cambiar más de color, tendrás que acabarte el juego con uno de los dos Yoshis. Al empezar se te ofrecerá la oportunidad de elegir jugar como un Yoshi negro o blanco durante toda la aventura. Otra opción es ir al nivel de nieve 3-3, avanzar hasta llegar a los POTS en una pantalla con un perro y una tubería roja a la que no puedes acceder. Continúa y verás otra tubería roja donde hay un huevo blanco en una interrogación burbuja. Cógela y finaliza el nivel para conseguir el Yoshi blanco. También puedes obtenerlo en la Tall Tower 3-2. Encuentra la segunda Miss Warp y ve a su izquierda hasta ver una interrogación burbuja. Golpéala con un huevo y coge el huevo gigante. Acaba el nivel y al empezar el siguiente podrás elegir ser un Yoshi blanco. Si alguna vez has tenido un problema porque no podías obtener una fruta o un objeto porque se encontraban detrás de una pared, la solución es muy sencilla. Simplemente, dispara la lengua hacia arriba o hacia abajo y entonces rota el pad analógico hacia el objeto. La lengua se extenderá totalmente y atravesará la pared. En Yoshi's Story hay una melodía oculta de Mario Paint. Entra en el menú Time Trial y deja que el tema musical se repita durane ocho veces. En la novena ocasión podrás escuchar la melodía.

KLONOA

PLAYSTATION

JOYAS Y MENU DE MUSICAS

Completar todos y cada uno de los fantásticos mundos de la última joya de NAMCO puede estar al alcance de casi todo el mundo. Pero si quieres sacarle el máximo partido a la aventura de Klonoa y su infatigable acompañante Pheow, no te pierdas lo que te vamos a contar a continuación. En cada uno de los niveles que comprende el juego hay 6 habitantes que han sido apresados. Si consigues liberar a todos los personajes que estaban prisioneros se te abre una nueva fase y el mapa con todos los mundos del juego. Ahora, si consigues terminar el nivel especial, donde los programadores han elevado notablemente la dificultad, serás recompensado con un menú en el que podrás escuchar todas las melodías del juego que más te gusten plácidamente. Volvamos al mapa que te permite acceder a todos los niveles. Gracias a él estarás en disposición de recorrer todos los rincones y no dejar ni una sola joya abandonada por esos lares. Cada fase cuenta con un total de 150 joyas. Cuando termines de recolectar las del último nivel podrás comprobar que los programadores han vuelto a preparar una sorpresilla para los más tenaces y apasionados jugadores. La escena del epílogo sufrirá ligeras alteraciones que, por supuesto, sólo verán los ojos de aquellos que se lo trabajen.







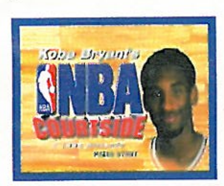


KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

NINTENDO 64

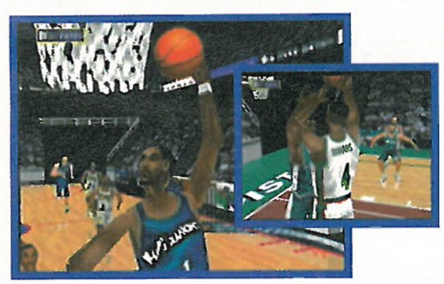
EQUIPOS OCULTOS

Para sacar del anonimato a 3 equipos haz lo siguiente. Colócate en la opción PreSeason del menú principal. Mantén apretado L mientras pulsas A para seleccionar dicha opción. Ahora pulsa DERECHA y encontrarás los quintetos de NINTENDO, N64 y LEFTFIELD PRODUCTIONS. Si además quieres entrar en una modalidad Disco, bastará con comenzar una partida y pausar el juego. Entonces introduce la siguiente combinación: A, C-ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, C-ABAJO, R, R, B, C-DERECHA, C-DERECHA y Z. También es posible aumentar la cabeza de los jugadores pausando el juego y pulsando DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, R, Z, START, A, START, A, START, Z. Los más exquisitos podrán contemplar la repetición de una jugada nada más anotar pulsando B y Z simultáneamente. A su vez, es posible cambiar el ángulo de la cámara de replay si mantienes pulsado el botón B. Sencillo, ¿verdad?













N2O

PLAYSTATION

PASSWORDS



Los componentes de GREMLIN nos han dado una grata sorpresa con un shoot'em-up original y divertidísimo. Si te supone un gran esfuerzo llegar hasta los niveles finales, siempre podrás echar mano de los infalibles passwords que te proporcionan los miembros de SUPER JUEGOS. Aunque no dudo de vuestra capacidad intelectual, a continuación os describo el significado de cada uno de los signos: cuadrado es «C», círculo es «O», triángulo es «T» y X es «X». Aclarado este punto no os queda más que entrar en la pantalla de passwords y empezar a jugar.

Nivel 3: OXOOCTXT
Nivel 4: OOTOTOCC
Nivel 5: CTCTCTTO
Nivel 6: CCOCTXTX
Nivel 7: XTOCXTOT
Nivel 8: COOTTCTC
Nivel 9: COXTCCXO
Nivel 10: XTCOTXXX
Nivel 11: OCTCOTCT
Nivel 12: OXXXTXXC
Nivel 13: CTTOOXOO
Nivel 14: CCTOOTOX
Nivel 15: OTXCOTTT
Nivel 16: OCTXOOOC
Nivel 17: XOTXCCCO
Nivel 18: OTOOTCCX

QUAKE 64

NINTENDO 64

MENU OCULTO





Antes de nada ve a la pantalla para introducir passwords y pon la siguiente contraseña: «QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ». El juego dirá que es incorrecta, pero en el menú de opciones descubrirás que ahora hay una nueva opción llamada Debug. Dentro de ella será posible activar God Mode (inmunidad), selección de nivel, acceso a todas las armas y otras ventajas.

BLASTO

PLAYSTATION

OPCION CHICAS Y NUEVO TRAJE

Los que tengan el valor de terminar la alucinante aventura de BLASTO salvando a todas las preciosas chicas que hay distribuidas a lo largo de cada nivel, obtendrán su merecida recompensa. Al empezar una nueva partida aparecerá una opción para contemplar a todas las gatitas rescatadas anteriormente. Por otra parte, también cabe la posibilidad de cambiar la apariencia de Blasto. En el menú principal pulsa rápidamente ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, X, TRIANGULO y CIRCULO. En el primer nivel, coge el Jet Pack. Vuelve al principio y toma la vida encima de la señal de Port. Encima de la cubierta del pasillo hay otra, sobre la cúpula una más, otra sobre la señal de la izquierda y la última detrás del cohete.

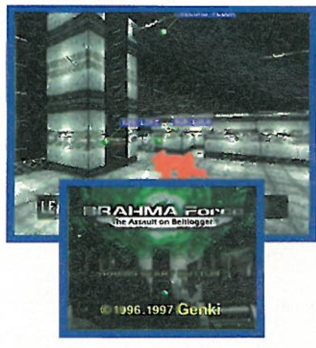


BRAHMA FORCE

PLAYSTATION

JUEGO FACIL, JUEGO DIFICIL

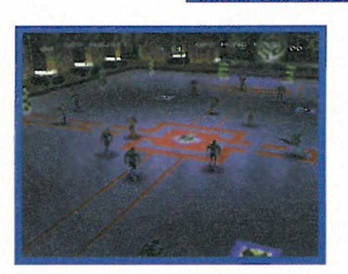
En la pantalla de presentación pulsa diagonal ARRIBA-DERECHA, X y CUADRADO simultáneamente, y después pulsa START. La dificultad del juego disminuirá considerablemente. Si prefieres el efecto contrario y encontrar un reto mayor en el juego, pulsa L1, R1, L2, R2, CUADRADO, X, TRIANGULO, CIRCULO en la pantalla de presentación. Existe la posibilidad de moverse por el mapa. Para conseguirlo, pausa el juego y entra en la opción que da acceso al mapa. Pulsa SELECT para detener la rotación del mapa. Ahora con L1, L2, R1, R2 y moviendo el pad direccional podrás comprobar que estás moviendo el personaje directamente sobre el mapa. Además, si terminas el juego en menos de una hora y media, mantén apretados L2 y R2 y pulsa X en el mando del segundo jugador. Una vez hecho esto, durante el juego pulsa R2 y L2 en el primer mando para volar tranquilamente.



DEADBALL ZONE

PLAYSTATION

TODOS LOS ESTADIOS Y EQUIPOS



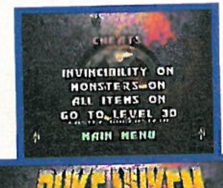
Aunque pueda parecer una broma, este truco te permitirá tener acceso a todos los estadios y equipos del juego sin completar las durísimas ligas de esta competición. Simplemente elige Italian en la opción para seleccionar idioma. Sin salir de esta pantalla, mantén pulsados a la vez L2, R1, ARRIBA y CUADRADO durante unos diez segundos. Si lo has hecho correctamente podrás comprobar que los nuevos equipos y sus estadios correspondientes aparecen en la pantalla de selección para hacer las delicias de los seguidores de deportes futuristas.

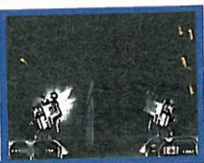
DUKE NUKEM 64

NINTENDO 64

INMUNIDAD, NIVELES, ETC...







Por fin lo hemos encontrado, aquí tienes como acceder al menú de trucos de DUKE NUKEM 64. En el menú principal pulsa muy rápido IZQUIERDA, IZQUIERDA, L, L, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA. Debajo de opciones aparecerá la palabra Cheats. Ahora ejecuta las siguientes combinaciones siempre en el menú principal para abrir las opciones secretas. Con R, C-DERECHA, DERECHA, L, C-IZQUIERDA, IZQUIERDA, C-DERECHA, DERECHA activas All Items. Pulsando R, R, R, R, R, R, R, IZQUIERDA se activará el God Mode para disfrutar de una inmunidad total. Si quieres librarte de la presencia de todo tipo de monstruos pulsa L, C-IZQUIERDA, IZQUIERDA, R, C-DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA. Y para acceder a todos los niveles del juego tienes que pulsar L, L, L, C-DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, C-IZQUIERDA. Ahora sólo tienes que entrar en el menú secreto y poner las opciones en «ON».



WETRIX

NINTENDO 64

PIEZAS Y ESCENARIOS

Si quieres cambiar la forma de las fichas a triángulos, pequeñas barras o cuadrados muy grandes, deberás completar todos los niveles de práctica. Entonces conseguirás un fondo rojo. Ahora obtén un OK en el resto de modalidades excepto práctica y multiplay. Al conseguir el OK las opciones se iluminarán con tonos verdes. El fondo también será de ese color. Ahora verás en todos los modos un pequeño ser azul que al tocarle y transformarse en un pato hará que cambien las piezas. Si completas los 16 niveles de práctica, 8 contra la máquina y 8 a un solo jugador, aparecerá una opción para seleccionar nuevos escenarios.

IZNOGOUD

PLAYSTATION

PASSWORDS



Los usuarios que se atrevan a adentrarse en los mundos de este extraño juego podrán disfrutar a tope con él sin necesidad de derrochar muchos esfuerzos. Bastará con introducir cualquiera de estas contraseñas en la pantalla de passwords:

NIVEL 2: CORROD
NIVEL 3: FUSHER
NIVEL 4: GOGORO
NIVEL 5: EXTERN
NIVEL 6: URANUS
NIVEL 7: SPECTRA

DIABLO

PLAYSTATION

ORO INFINITO

Comienza a jugar en modo multiplayer y dale todo el oro a un personaje. Salva la partida con el personaje del oro pero no con el otro. Vuelve a empezar, y el personaje que no fue salvado tendrá la misma cantidad de oro que le dio a su compañero. Repite la operación hasta conseguir todo el oro que tu paciencia te permita. También sirve para otros objetos.









EDICIONES REUNIDAS S. A.
GRUPO ZETA